



CYLDIGITAL

www.orsi.jcyl.es - orsi@jcyl.es

PRIVACIDAD EN INTERNET [8] TECNOLOGIA PARA MEJORAR NUESTRAS VIDAS [16] TASA GOOGLE [25]
LIVING LABS CYL DIGITAL [33] APPS PARA NEGOCIOS [36] CIBERSEGURIDAD [39] MCOMMERCE [47]

CÓMO SERÁN LOS HOGARES DEL FUTURO?



Junta de
Castilla y León

SUMARIO



4 CIUDADANO

4 APRENDIENDO EN INTERNET.

8 PRIVACIDAD EN INTERNET.

11 GASTRONOMÍA DIGITAL

16 AVANCES QUE CAMBIARÁN LA FORMA EN LA QUE VES EL MUNDO.

19 EL ECYL LANZA UNA APP PARA TELÉFONOS MÓVILES.

21 ACTUALIDAD

21 ¿CÓMO SERÁN LOS HOGARES DEL FUTURO?.

25 HASTA LA VISTA, GOOGLE NEWS.

28 LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL CINE.

33 EMPRESA

33 LIVING LABS CYL DIGITAL.

36 PRINCIPALES APPS MÓVILES PARA TU NEGOCIO, ¿CUÁL ES TU PREFERIDA?.

39 CIBERSEGURIDAD, EL RETO DE LA SOCIEDAD DIGITAL.

42 RED DE ENTIDADES COMPROMETIDAS CON LAS GREEN TIC.

44 LA IMPORTANCIA DE LA SEGURIDAD EN LA NUBE PARA LAS EMPRESAS.

47 EL M-COMMERCE YA ESTÁ AQUÍ.

49 ¿QUÉ SIGNIFICA?

51 PRÁCTIC@

53 HERRAMIENTAS EN LA RED

55 ¿QUÉ HA PASADO?

59 AYUDAS Y CONVOCATORIAS / AGENDA

EDITORIAL

CYLDIGITAL #14



COLABORADORES DE ESTE NÚMERO:

Francisco Vicente Parra, Isabel Zurro, Jesús Alconada Sardonís, Alejandro Cifuentes, Ana Isabel Encinar Sáez, Alicia Calderón Sastre, Fernando Pérez Martínez, Jesús Ángel Díez Vázquez, Andrés Felipe García, Juan José Villoria Tocino.

EDITA: Consejería de Fomento y Medio Ambiente - Junta de Castilla y León.

REDACCIÓN: Rigoberto Cortejoso, 14. 47014 - Valladolid.

DISEÑO Y MAQUETACIÓN: Maite López Legido.

Email: revista@cyldigital.es

Estimados lectores,

En este número de la revista CYL digital que da comienzo al año 2015, hemos querido dedicar el reportaje central para analizar cómo serán nuestras casas en un futuro, casas “inteligentes” y “conectadas” que se adaptarán a nuestras necesidades para facilitarnos la vida. Asimismo, hablaremos sobre otras cuestiones de actualidad como es la “tasa Google” y las implicaciones que tiene la nueva Ley de Propiedad Intelectual para los agregadores de noticias en Internet.

En la sección de Ciudadanos, veremos nuevas iniciativas que están surgiendo en el entorno del aprendizaje: Fomento del trabajo colaborativo en línea o la enseñanza de nuevas habilidades a los niños a través de la programación y la robótica. También trataremos el tema de la privacidad en Internet, puesto que hoy en día es casi imposible conseguir navegar por la red de forma anónima, debemos saber qué datos de nuestra navegación se registran, cómo se hace y por qué, con el fin de ser realmente dueños de nuestros actos. Por último hablaremos de apps interesantes para el móvil, como son la nueva app del ECYL que nos permitirá estar al día de ofertas de empleo y sellar la tarjeta de demandante de empleo online. Y en el ámbito del ocio, un recopilatorio de las mejores apps para los apasionados de la gastronomía (listas de la compra, recetas de cocina, solicitar comida a domicilio o reservar restaurantes).


En la sección de Empresa, hablaremos sobre algunos proyectos tecnológicos de emprendedores de Castilla y León que se han beneficiado de los asesoramientos tecnológicos y laboratorios sociales celebrados en los Espacios CyL Digital. Otros temas de interés que trataremos son: la seguridad de los servicios en la nube contratados por las empresas, principales ataques de ciberseguridad que están sufriendo actualmente las pymes y cómo protegerse de ellos, el impulso del comercio electrónico a través del móvil y cuáles son las apps móviles esenciales para un pequeño negocio.

Esperamos que disfrutéis de este número y os deseamos un Feliz Año 2015.

Aprendiendo en INTERNET

*El conocimiento
como herramienta
para el cambio*

CyL Digital



En un mundo cada vez más dependiente de Internet y más globalizado, están surgiendo nuevas iniciativas en el entorno del aprendizaje. Estas iniciativas se destinan tanto para los niños en las escuelas, como para los adultos en el mundo empresarial y para todos aquellos sectores que no quieran superar la brecha digital que existe en la actualidad.

El entorno educativo se actualiza y es consciente de que hay que introducir nuevos contenidos que sean útiles para la futura vida laboral de los alumnos. Además de conceptos, también la metodología en la forma de enseñar cambia y ahora el aprendizaje se hace a través de lo que podemos denominar trabajo colaborativo. De esta forma, todos los integrantes del grupo aportan sus ideas y el aprendizaje es más enriquecedor.

Las nuevas
iniciativas que
surgen en la Red,
consiguen ideas más
innovadoras
valorando las
aportaciones de
cada miembro de la
comunidad

Muchos niños ya están creando sus primeros juegos y animaciones a través de plataformas libres como Scratch

Una de las novedades que ya se están implantando en muchas escuelas son las **enseñanzas** de nociones básicas de **programación informática** para niños. Siempre enfocado para que el **aprendizaje** de estos contenidos sea un “**juego** de niños”. Y nunca mejor dicho, porque a través de programas que son juegos en sí, los niños dan sus **primeros pasos** en programación.

Ya son muchos niños los que están creando sus primeros **juegos y animaciones** a través de plataformas como **Scratch** ([ver vídeo en nuestro canal YouTube: Programación para niños: scratch](#)), una iniciativa que permite que hagamos nuestras propias creación con lenguaje de programación con **ejercicios prácticos** muy **sencillos y visuales**.



Aplicación para que los niños aprendan programación

Las Escuelas toman nota de la realidad que espera a los alumnos Fuera de clase e incorporan la programación informática como una asignatura más

A través de estas herramientas online, los niños obtendrán conocimientos que podrán poner en práctica en uno de los **trabajos** con más **demanda** en el **mercado laboral** próximo.

Cierto es que hay que seguir trabajando en las escuelas el tema de la **seguridad y privacidad** de los menores. La **falta de información** tanto en los menores como en sus **familias** sobre cómo protegernos ante

posibles riesgos en Internet, constituye una **prioridad** también en estos momentos para los centros educativos. En los que cada vez más se detectan casos de este tipo como el **phishing** ([ver vídeo en nuestro canal YouTube: Phishing: que no suplanten tu identidad en Internet](#)) o el **grooming** ([ver vídeo en nuestro canal YouTube: Grooming: qué es y cómo detectar si puede estar ocurriendo a menores](#)).

Las Comunidades online crecen y cada vez son más las que se dedican a compartir conocimientos en la Red

Tanto en las escuelas como en el **mundo de la empresa** se ha evolucionado en los últimos años en cuanto a la forma de **conseguir los objetivos marcados**. Se apuesta por una **metodología** mucho más **cooperativa**, en la que el **trabajo colaborativo online** ([ver vídeo en nuestro canal YouTube: Trabajo colaborativo online](#)) es la base para alcanzar las **metas** de los proyectos.

Ya son numerosas las **herramientas online** que podemos utilizar y en las que se pueden **compartir documentos, archivos y gestionar las tareas** que en su conjunto suponen el éxito de un proyecto. Y



que permiten tener un control de todo lo que va sucediendo en el tiempo de una forma organizada.

Y es de esta tendencia del trabajo en equipo, de donde que están surgiendo **interesantes iniciativas** como el **Crowdsourcing** ([ver vídeo en nuestro canal YouTube: Crowdsourcing: el poder del conocimiento colectivo](#)). Esta nueva forma de externalizar algunos trabajos en las empresas a comunidades de expertos en una materia concreta, supone multitud de beneficios, entre ellos:

- **Variedad en las propuestas recibidas y con gran calidad.**
- **Disminución en los costes de los proyectos.**
- **Generación de forma continuada de ideas innovadoras.**
- **Constante feedback entre los miembros de la comunidad.**

Las características de este concepto, hacen que esta **nueva forma de trabajar** se presente como una candidata con numerosas **posibilidades** de **implantarse** en las **empresas del futuro**.

Además, los **nuevos métodos online** de realizar el trabajo, suponen también el **acceso a personas** sin importar si padecen algún tipo de **discapacidad**, ya que cada vez son más las **herramientas online** a su disposición. Y que gracias a ellas se recortan cada día las diferencias existentes.



Crowdsourcing

El aprendizaje colectivo en la Comunidades online cada día tiene mayor protagonismo en la Red

Las aplicaciones móviles consiguen eliminar las barreras a personas con discapacidad

Ya son muchas las **aplicaciones** que existen en el mercado y que **ayudan a personas con discapacidad** en su vida. Tanto para **uso personal** como **laboral**, consiguiendo así que ciertas **barreras se eliminen**.

Desde aplicaciones para **personas ciegas** que con un **manejo sencillo** consiguen “leer” el correo electrónico o **acceder** a otro tipo de **información**, hasta aplicaciones de **traducción en lenguaje de signos** para personas sordas o las que utilizan la **geolocalización** como base para saber **información de lugares** o estar siempre localizados por sus familiares y personas cercanas.

Ver vídeo en nuestro canal YouTube: [Aplicaciones móviles para discapacitados: consiguiendo eliminar barreras](#)

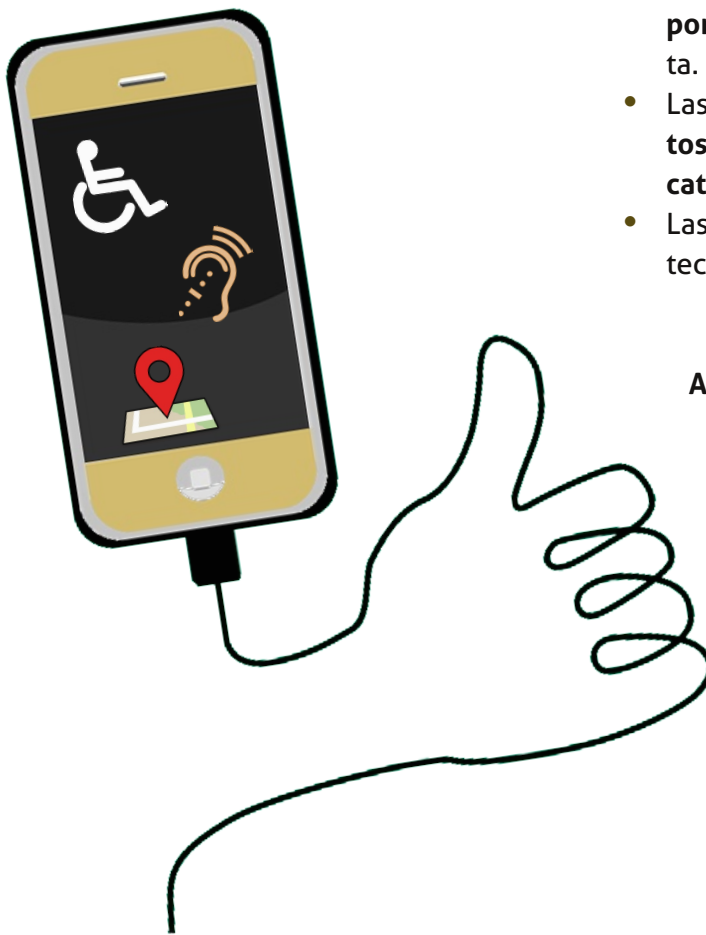
Las barreras se reducen para personas con discapacidad gracias a nuevas aplicaciones adaptadas para ellas

Aplicaciones que son clave para que las personas con discapacidad accedan a la información y al conocimiento que dicha información supone; siendo elementos fundamentales de la **sociedad “hipercomunicada”** en la que nos encontramos.

Y después de lo que hemos comentado y viendo cómo está evolucionando el mundo del **aprendizaje online**, podemos llegar a varias conclusiones:

- El aprendizaje será **cada vez más colaborativo** y se hará en **comunidades temáticas compuestas por gente** especializadas en una temática concreta.
- Las **aplicaciones online** ayudarán a fijar **conceptos** y a que se aprenda de una forma más **significativa**.
- Las barreras se irán disminuyendo gracias a la tecnología para acceder al mundo online.

Avances que harán que **aprender en Internet** genere un **cambio en la sociedad** y el **conocimiento adquirido** de forma **colaborativa** sea una de las **claves para alcanzar el éxito**.



PRIVACIDAD EN INTERNET

La privacidad es un derecho humano, salvo cuando navegamos por Internet

Francisco Vicente Parra

Alumno en prácticas Valladolid Informática

Este es un tema que está dando mucho que hablar, y no es de extrañar, ya que hoy en día es casi imposible conseguir navegar por la red de forma anónima. Actualmente utilizamos multitud de servicios en la red de forma gratuita, a cambio de ello la gran mayoría nos solicitan datos personales. Es habitual aceptar las condiciones de uso y privacidad de estos servicios sin ni siquiera abrir el enlace donde se encuentran las cláusulas, si las leyéramos, nos daríamos cuenta de lo abusivas que resultan en la mayoría de los casos. Cuando nos registramos estamos proporcionando nuestros datos a cambio de hacer uso de un determinado servicio online, pero en otras ocasiones, es posible que estemos aportando datos sin ni siquiera ser conscientes de ello.

La mayoría de sitios web realizan un seguimiento de sus usuarios



¿Cómo estamos compartiendo datos sin nuestro conocimiento?

La mayoría de sitios web realizan un seguimiento de sus usuarios, principalmente mediante el empleo de cookies. Las cookies son pequeños fragmentos de información que se almacenan en nuestro navegador de internet. Su funcionamiento es muy sencillo: cuando accedemos a cualquier página web le enviamos todas las cookies almacenadas en el navegador, permitiendo a las aplicaciones web recuperar la información almacenada.

Sin embargo, de esta forma los sitios web sólo podrían rastrear nuestra actividad cuando estamos dentro de su entorno. Esto era cierto hasta que se empezaron a emplear scripts de terceros (o iframes). Estos scripts pueden ejecutarse en una página web y estar alojados en otra web distinta. Un ejemplo son los botones sociales que aparecen en múltiples páginas web, que nos permiten realizar comentarios o pulsar a "me gusta" empleando la cuenta de Facebook, Google o Twitter.

Google y Facebook son las empresas que manejan mayor cantidad de información de los usuarios de Internet. Gracias a que estos scripts están implementados en gran cantidad de sitios web, se consigue recabar mayor cantidad de información, permitiendo realizar un seguimiento más efectivo de los usuarios en Internet. Debemos tener en cuenta que el hecho de no estar registrado en los servicios que ofrecen estas empresas o navegar sin haber iniciado sesión, no impide el rastreo de nuestra actividad, simplemente limita la información obtenida.

¿Para qué emplean estas empresas la información?

El conocimiento de nuestra información personal y nuestros hábitos de navegación permite ofrecer contenidos más adecuados a los gustos de cada usuario. Un ejemplo de este uso lo podemos observar en YouTube, si visualizamos vídeos de una temática, nos recomendará más vídeos de la misma temática o con alguna relación a los vídeos previamente visionados. Otro ejemplo es fácilmente visible para los usuarios de redes sociales: es algo habitual que las sugerencias que se muestran para agregar contactos sean personas que conocemos en la vida real.

Un segundo uso de la información es obvio, siempre que pensemos que el objetivo de una empresa es ga-

nar dinero. Al disponer de gran cantidad de información acerca de cada usuario, pueden elaborar perfiles de consumidores y ofrecernos publicidad orientada a nuestros intereses particulares. Esta publicidad personalizada es más efectiva que la dirigida al público en general, y por tanto más cara. Así es como estas empresas consiguen transformar la información en dinero.

Con el avance de la tecnología se ha presentado la posibilidad de la geolocalización, de esta forma no sólo es posible averiguar a qué contenidos acceden los usuarios, sino también desde dónde. Gracias a la geolocalización, estas empresas consiguen lograr los objetivos descritos anteriormente (proporcionar un mejor servicio y obtener beneficios) con mayor efectividad. Un claro ejemplo de ello lo podemos comprobar haciendo una búsqueda en Google. Si una persona de Valladolid busca "electricista", los resultados que mostrará el buscador serán electricistas de Valladolid. Además la publicidad que observamos es precisamente de electricistas de Valladolid.

Empresas como Google y Facebook emplean nuestra información personal para ganar dinero

No solo las grandes empresas de Internet tienen acceso a nuestra información

Hasta ahora hemos visto para qué emplean algunas empresas la información que compartimos en Internet, pero obviamente no son las únicas con acceso a la información, y es que nunca antes había habido tanta información personal fácilmente accesible como hoy en día. Las redes sociales son el mayor escaparate de nuestra información personal, en ellas publicamos datos como el nombre real, dirección e incluso el número de teléfono, además de nuestras fotos y vídeos.



Cuando publicamos contenidos en las redes sociales nos exponemos a que sea accesible por personas que no deseamos. En la mayoría de redes sociales podemos limitar el acceso a nuestro contenido para que únicamente nuestros contactos puedan verlo, mediante unas opciones de privacidad. Sin embargo cabe preguntarnos, ¿todos nuestros contactos en las redes sociales son nuestros amigos en la vida real? Diferentes trabajos de investigación que dan soporte teórico a las redes sociales establecen que en la vida real es imposible tener (y cuidar) más de 140 amigos.

Otro aspecto a tener en cuenta es la imagen que proyectamos de nosotros mismos en las redes sociales, hay personas que encuentran divertido compartir fotos en situaciones embarazosas sin tener en cuenta las posibles consecuencias. Es conocido que cada vez son más las empresas que investigan los perfiles de las redes sociales antes de contratar a una persona, y que se han producido numerosos casos de despido por una foto o un comentario desafortunado.

Cada vez más empresas investigan los perfiles de las redes sociales antes de contratar a una persona

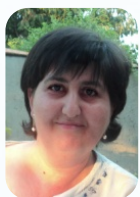


Conclusiones

La privacidad es un derecho humano al que estamos renunciando cuando navegamos por Internet, además es algo a lo que nos hemos habituado y no parece preocuparnos. Gracias a ello, algunas empresas que han tenido gran visión de negocio, consiguen rentabilizar servicios de calidad que se ofrecen a los usuarios de forma gratuita. Hay una frase que resume perfectamente este hecho: "Si no pagas por el producto, el producto eres tú".



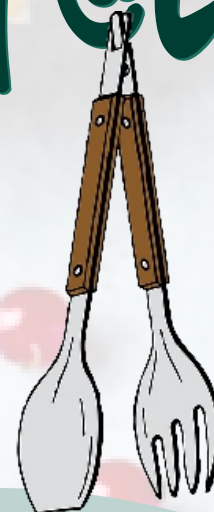
GASTRONOMIA DIGIT@L



Isabel Zurro

*Responsable del Espacio
CyL Digital de Valladolid*

Cuando escuchamos tecnología digital se nos viene a la cabeza avances en comunicación, información, medicina, pero rara vez se nos viene alimentación, y vamos a ver cómo la tecnología también avanza en este campo. Os lo mostraremos en dos aspectos: las App's y la impresión en 3D.



TECNOLOGÍA QUE
ALIMENTA, TODO A UN SOLO
GOLPE DE CLIC

App's GASTRONÓMICAS



Los Smartphone y tabletas han sufrido un espectacular aumento tanto en número, como en usos y con ellos las famosas App's. que nos hacen la vida más fácil.

En el amplio mundo de las App's los amantes de la buena mesa están de enhorabuena. Existen App's. relacionadas con el mundo de la alimentación, de recetas, restaurantes...

Es mucho lo que un apasionado de la gastronomía puede hacer con un solo clic: desde realizar la lista de la compra, consultar recetas de cocina, solicitar comida a domicilio, hasta reservar restaurantes.

Vamos a mostraros alguna de ellas, aunque son infinitas las que podéis encontrar.



LISTA DE LA COMPRA

¿Cuántas veces has ido a hacer la compra y te has olvidado la lista en casa? Este tipo de aplicaciones te permiten tener disponibles en tu dispositivo móvil el listado de productos para que no te olvides nada.

Out of milk ([Google play](#)). Listas de la compra, de la despensa y de Tareas Pendientes en una aplicación intuitiva y fácil de usar. Con Out of Milk, la Lista de la Compra está contigo dondequiera que vayas y siempre a mano para no olvidar nada. La Lista de la Despensa te permite controlar los productos en tu despensa de manera que siempre sabrás lo que tienes en casa.

Supertruper ([Google play](#)). Es una App que te permite hacer la lista de la compra de una forma rápida y sencilla: escaneando los códigos de barras de los productos que tienes en tu casa y están a punto de terminarse, o si lo prefieres, tecleando el nombre del producto. Además, cuando encuentra el producto compara el precio en distintos supermercados y lo incluye en una lista de la compra que puedes modificar cuando quieras. Y no sólo eso, permite comparar tu lista en varios supermercados para que puedas decidir dónde comprar más barato. Nunca hacer la lista de la compra fue tan fácil.

Shopping list ([Google play](#) y [App store](#)). Puedes dictar compras por teléfono, escribir a teclado o introducirlas usando los códigos de barras de su base de datos. Las compras importantes se pueden destacar de una lista general. Sólo tienes que tocar un elemento de lista para marcarlo como "comprado".

También están las propias App's de los supermercados: el Corte Inglés, Lidl, Día, Eroski, Carrefour...

RECETAS DE COCINA



Ya no necesitas seguir los programas de cocina televisados a unas horas en las que no te vienen bien, para preparar deliciosas comidas. El mundo de las aplicaciones también tiene recetas para ti.

Canal cocina ([Google play](#) y [App store](#)). Puedes ver todas las recetas de Canal Cocina (Tv) y podrás subir tus propias recetas y ver las que otros usuarios han subido. Las recetas aparecen valoradas y con comentarios. Es fácil de usar y seguir los pasos correctamente con sus menús, fotografías y vídeos.

Nestlé cocina ([Google play](#) y [App store](#)). Utiliza los criterios de búsqueda que te permitirán seleccionar la receta adecuada para cada momento y necesidad personal (valor nutricional, tiempo de preparación, fechas especiales...) Además, la aplicación cuenta con un apartado de más de 200 video recetas y video trucos para que no te quede ninguna duda de cómo preparar recetas sencillas, completas y exquisitas.

Epicurius ([Google play](#) y [App store](#)). Incluye más de 28.000 recetas deliciosas, probadas y creadas por profesionales de revistas de renombre como Gourmet y Bon Appétit, libros de recetas populares, los mejores chefs y restaurantes principales. Cuenta con una "Receta del Día" y búsqueda por voz. Nos permite crear listas de compra, compartir por email y redes sociales y obtener información nutricional de todos los platos.



Comida a Domicilio

¿Que estás cansado y no te apetece cocinar?, pues también tienes a tu alcance aplicaciones para pedir comida a domicilio.

Además de las propias App's de los restaurantes (sobre todo los que son franquicias): Telepizza, Domino's pizza, McDonald's... te presentamos otras que seguro que te resultan interesantes.

Just eat ([Google play](#) y [App store](#)). Aprovecha y pide comida a domicilio online en más de 3.000 restaurantes. Es la forma más cómoda, fácil y variada de pedir tu comida a domicilio. Además podrás beneficiarte de ofertas de hasta 50% de descuento. Es una de las plataformas más segura; líder en 13 países y avalados por Confianza Online. Pago en efectivo o con tarjeta.

La nevera roja ([Google play](#) y [App store](#)). Su base de restaurantes es superior a los 4000 establecimientos y la forma en que nos presenta la información es muy intuitiva. Dispone de una gran cantidad de filtros para que nos resulte más cómodo acotar nuestra búsqueda: como el tipo de comida, tiempo de entrega, precio y forma de pago. Está disponible en casi toda España.

RESTAURANTES



Estás de vacaciones o de paseo por la ciudad y te apetece comer en algún restaurante y no quieres llegar y no tener sitio, o buscar algún tipo en concreto (chino, mexicano, vegetariano...), pues te mostramos algunas aplicaciones de buscadores de restaurantes.

El tenedor ([Google play](#) y [App store](#)). Disponen de más de 6000 restaurantes de toda España, para poder hacer reservas. Puedes buscar con diferentes criterios como: ciudad, tipo de cocina, precio... Consultar platos, promociones de hasta el 50% de descuento en carta, opiniones de otros usuarios. Es sencilla de usar.

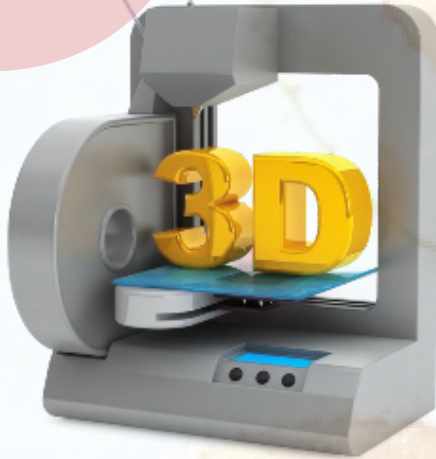
Foursquare ([Google play](#) y [App store](#)). No es una aplicación exclusiva de restaurantes, es de lugares interesantes. Cada búsqueda se adapta a tus gustos, tus calificaciones anteriores, y selecciones de amigos. Aplicación muy interesante.

Tripadvisor ([Google play](#) y [App store](#)). Millones de opiniones de viajeros, fotos y mapas de TripAdvisor. Planifica tu viaje y haz que todo sea perfecto. Cuenta con más de 150 millones de opiniones y comentarios de viajeros, hace muy fácil encontrar las tarifas aéreas más económicas, los mejores hoteles y fantásticos restaurantes.

Ya por último, mencionaremos algunas App's curiosas relacionadas con este tema:

GuiaGourmets (relacionada con el vino y bodegas españolas), **Glutenfreelist** (útil para personas celiacas), **CyL Gastronomía** (eventos gastronómicos de Castilla y León)

IMPRESIÓN EN 3D



Como hemos visto en anteriores artículos de impresoras 3D publicados en esta revista, cuando hablamos de este tema, nos imaginamos avances en medicina, automoción... pero rara vez se nos ocurre en gastronomía. Es una tecnología aplicable a todos los campos, y en poco tiempo será un nuevo electrodoméstico.

A la cabeza de la impresión 3D de comida está una empresa española Natural machines y su invento "Foodini" (una impresora donde la tinta son alimentos frescos). Tienen previsto sacar una producción en masa para su comercialización a mediados de 2015.

La impresora está conectada a internet, para seleccionar las recetas preferidas y gestionar la impresora desde nuestro smartphone o Tablet para que al llegar a casa tengamos listo el plato. Llevan un dispositivo que mantiene la comida caliente hasta el momento de comerla.

IMPRESORA 3D, EL PRÓXIMO ELECTRODOMÉSTICO

Será una auténtica revolución culinaria, desde deliciosos postres con formas geométricas y alturas que serían imposibles realizar de forma manual con chocolate, hasta pizzas o pan.

Será una forma magnífica de que "los peques" puedan comer verduras o frutas en forma de pizza, hamburguesa o su dibujo animado favorito. Y los alérgicos podrán comer pasta sin gluten, ya que la forma estética de la comida la elegimos nosotros.

Será una comida más sana y libre de conservantes. Y se colabora con el Medio Ambiente al evitar desperdicios de alimentos y envoltorios, ya que solo imprimiremos las raciones necesarias.



LA TINTA DE LA IMPRESORA SON ALIMENTOS FRESCOS



Consigue de forma gratuita
la Certificación MOS
(Microsoft Office Specialist)
en los programas
Word, Excel o Power Point 2010

Dirigido a
jóvenes entre
16 y 30 años

Mejora tu
currículum
e incrementa tus
posibilidades
de empleabilidad

Acredita tus
competencias y
conocimientos
digitales

Certificación
oficial de
Microsoft Office 2010
con validez
internacional



Contáctanos:
www.cyldigital.es
Teléfono 012

AVANCES QUE CAMBIARÁN LA FORMA EN LA QUE VES EL MUNDO

CyL Digital

Avances
tecnológicos
que mejoran
nuestras
vidas

Avances
tecnológicos
que mejoran
nuestras
vidas

Cuando hace años aparecieron las primeras películas inspiradas en el **futuro**, no podíamos imaginar que muchas de las cosas que aparecían en ellas, serían **parte de nuestras vidas en la actualidad**. Hoy, ya es una **realidad** el que la **tecnología** se está adaptando a nuestras **necesidades** aportando **soluciones eficaces**.

El **mundo** que vemos con nuestros ojos **se amplía** y ante nosotros surge una **nueva realidad**. Y lo hace con tal cantidad de información, que podríamos llegar a pensar que a nuestro **cerebro** no va a tener **tiempo a asimilarla**.



Los vídeos han sido financiados con Fondos Feder

Piensa un deseo y en unos minutos se hará realidad

¿Qué pensarías si te dijeran que se pueden construir 10 casas en **un solo día** sin apenas obreros? ¿lo creerías teniendo en cuenta que sería **fabricando todos sus materiales desde cero**? pues es totalmente cierto, en China lo han conseguido utilizando las novedosas impresoras 3D y poniendo cada casa a la venta por una cantidad de 4.000 euros. Y no sólo serán estructuras, sino que se pueden convertir en hogares domotizados gracias a la tecnología.



Casas construidas con impresoras 3D

Estas máquinas que pueden **hacer realidad** en cuestión de **minutos** los **objetos que deseamos**, han comenzado a ser **utilizadas** sobre todo por **empresas industriales**. Con ellas ya se han fabricado **coches, bicicletas, zapatos, puentes...**; incluso la **NASA** está pensando en llevarse una de estas **impresoras al espacio** para construir lo que necesiten, incluido ¡una **estación espacial**!

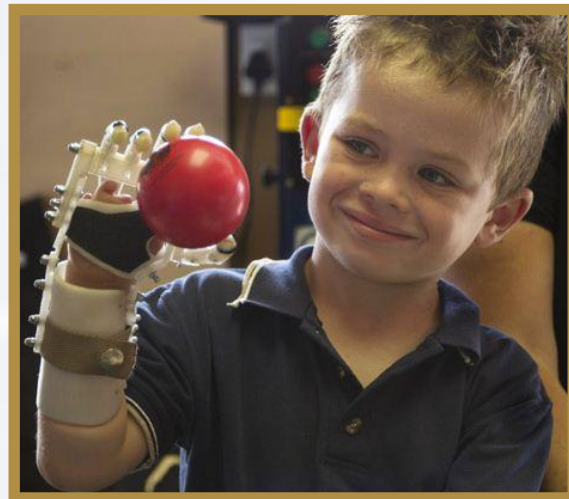
Ver video en nuestra canal YouTube: [Impresoras 3D y sus aportaciones cotidianas](#)

El poder crear **elementos** de variadas **formas**, ha llevado a que la **ciencia** y la **medicina** también se **interesen** por estos **aparatos**.

Lo que antes podía ser impensable de imaginar, ya es posible gracias a estas impresoras con las que **muchas personas** han podido **mejorar su vida** gracias a **prótesis** fabricadas con ellas.

Piensa en un objeto y en unas horas lo tendrás en tu mano. Es la "magia" de las impresoras 3D que cambiarán la forma en la que conocemos nuestro alrededor

La historia de Liam, un pequeño de **5 años**, es un ejemplo de lo que ocurre cuando la **tecnología** y la **generosidad** de otras personas se alían con un objetivo. Este niño, afectado por una **enfermedad** que le provocó la **ausencia** de sus **dedos** de la **mano derecha**, ahora tiene una **prótesis** que ha **suplido** esta **carencia**.



Liam, de 5 años, con una prótesis fabricada por una impresora 3D

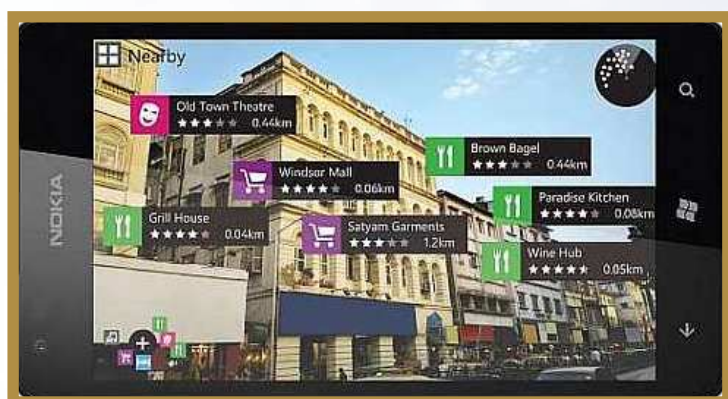
Liam ya puede **agarrar objetos** con su mano derecha gracias a Richard van As, un carpintero que por un accidente laboral perdió cuatro dedos. Él es el encargado de **diseñar y fabricar** una **novedosa prótesis mecánica** con una **impresora 3D** para suplir su pérdida. Y tras ello, las fabrica para niños con traumatologías similares, consiguiendo ofrecerles una **solución práctica y mucho más económica**. Además, los **planos de esta prótesis** se encuentran **publicados de forma gratuita** en su web <http://www.ro-bohand.net/> para que cualquier persona que lo necesita pueda beneficiarse de su invento.

Todo un **mundo de posibilidades** en el que el **límite** estará solamente en lo que **nuestra imaginación** no alcance a pensar.

Realidad aumentada, mucho más de lo que ven tus ojos

Y si vamos más allá de lo que pueden **ver nuestros ojos**, encontramos mucha **más información** de la que a simple vista vemos.

Las **aplicaciones de realidad aumentada** hacen que **vivamos experiencias** mucho más enriquecedoras. Un **extra de información** e **interactividad** para que seamos nosotros mismos los que **elijamos** lo que queremos **conocer** en cada momento.



Información vista en aplicación de realidad aumentada para Smartphones y tablets

Lo que vemos a través de nuestros dispositivos móviles es mucho más que la realidad que ven nuestros ojos

Ya es posible **saber** lo que tenemos a nuestro **alrededor** y los **lugares** a los que podemos que podemos **visitar** si estamos de viaje. Además, nuestros **dispositivos móviles** se convierten en nuestros propios **guías** mostrándonos **información** de **monumentos**, **sitios de interés** y **pinturas** simplemente apuntándolos con sus pantallas.

Ver video en nuestra canal YouTube: [Realidad aumentada: información virtual en tu día a día](#)

Todo un **extra de detalles** para expresar todo lo posible **lo que nos rodea** y que cobre **sentido** lo que desconocemos. Una nueva forma de **interactuar** con el **mundo**, que abre las puertas a un **aprendizaje** mucho **más activo** de lo que hemos venido haciendo hasta ahora.

Cultura a tu alcance como nunca imaginaste

Y ya no sólo podemos obtener **información actualizada** y en **tiempo real** de casi cualquier cosa que estemos viendo **descubriendo lugares** a través de una **pantalla**.

En este sentido, la **cultura** se pone a **nuestro alcance**. Ya es una **realidad** el que podamos **visitar Museos** de **forma virtual** desde nuestra propia **casa** a través de Internet y **conocer el arte** con acciones totalmente **diferente**. Las grandes **obras** de artistas de diferentes épocas de la **historia**, entran a nuestros hogares para que podamos aprender hasta su último **detalle**, consiguiendo **experiencias** mucho más enriquecedoras que el simple hecho de contemplar la obra como hemos hecho tradicionalmente.

Ver video en nuestra canal YouTube: [Museos en Internet: visitas a través de Internet](#)

La **diferencia de idioma**, el no disponer de **dinero** para un viaje o la falta de **tiempo**, ya no será un obstáculo para que podamos **contemplar** todo lo que guardan en su interior los **museos** de **otros países**.

Un **descubrimiento cultural** más **activo**, en el que nosotros mismos podemos **dirigir nuestra visita**. De esta forma, conoceremos y contemplaremos aquellas obras más interesantes según nuestras **inquietudes**.

Como vemos, en nuestra **realidad** surgen **nuevos cambios** con la **tecnología** protagonista. Pero entendida ahora como que es ella es la que **se adapta al ser humano** y no las personas las que debemos adaptarnos a ella. Y todo ello, con el objetivo de mejorar nuestra **calidad de vida**.

¿Sin presupuesto para viajar?
Eso ya no es problema gracias a Internet, visita el interior de un museo con un sólo clic

EL ECYL LANZA UNA APP PARA TELÉFONOS MÓVILES



El Servicio Público de Empleo
de Castilla y León (EcyL)
presta nuevos servicios
basados en las TIC

Jesús Alconada Sardonís
Servicio Público de Empleo de
Castilla y León

El Servicio Público de Empleo (EcyL) pone a disposición de los ciudadanos y demandantes de empleo una aplicación (app) para teléfonos móviles y tabletas. Una sencilla herramienta que ayuda a obtener información para la búsqueda de empleo y a realizar ciertas gestiones de forma online y sin necesidad de desplazamientos.

La app se denomina "ECYL" y está disponible gratuitamente en las principales plataformas Android (Google Play) e IOS (Apple Store)

El EcyL ha querido elaborar una versión condensada y adaptada de su página web y de su Oficina Virtual de Empleo, para que los usuarios lo tengan más fácil, y dispongan de todo esto al alcance de su mano, en su teléfono móvil y/o tableta, y desde cualquier lugar con acceso a Internet.

La nueva app del EcyL facilita a los ciudadanos la búsqueda de información de interés laboral: ofertas de empleo, cursos, convocatorias, prácticas, etc.

¿Qué me ofrece
la app ECYL?



La aplicación proporciona **información actualizada** sobre:

- ➔ Ofertas de trabajo, de diversas fuentes (EcyL, prensa, boletines oficiales, EURES, internet, etc.).
- ➔ Oferta formativa propia (cursos).
- ➔ Noticias de interés sobre formación y empleo.
- ➔ Localización de centros del EcyL (Oficinas de Empleo, Centros de Formación, y Gerencias Provinciales).

Además, los usuarios inscritos en el Ectl disponen de un **área privada** donde pueden acceder a:

- ➔ Sus datos de inscripción en el ECTL (pueden conocer qué datos de contacto figuran en su base de datos, saber de qué ocupaciones está inscrito solicitando empleo, comprobar si su currículum están completos, etc.).
- ➔ Fecha de la próxima renovación.
- ➔ Visualización de la tarjeta de demanda de empleo.
- ➔ Renovación de la demanda en la fecha establecida.

Para acceder al área privada, se requiere de autenticación mediante el DNI/NIE y el PIN, que aparece en la parte inferior de la tarjeta de demanda de empleo. Además, permite guardar las credenciales para posteriores accesos sin necesidad de tener que volver a introducirlas.

Igualmente, en el área privada es interesante y práctica la posibilidad de recuperar el PIN en caso de olvido, así como la opción de obtener un duplicado o copia de la propia tarjeta de demanda de empleo.

La Oficina de Empleo ya en tu móvil

Enlaces RELACIONADOS



- ➔ [Descarga gratis la app 'Ectl' en App Store](#)
- ➔ [Descarga gratis la app 'Ectl' en Play Store](#)
- ➔ [Más información en el portal de empleo del Ectl](#)

iii Ahora renovar la demanda de empleo (sellar) es muy Fácil desde el teléfono móvil !!!



¿Dónde está disponible?

El nombre de la aplicación (app) es el del propio organismo, "ECTL", y puede descargarse gratuitamente de los principales "markets" (Apple Store y Google Play), los cuales se corresponden a los dos

principales sistemas operativos para móviles y tabletas: Apple iOS y Google Android.

En suma, el Servicio Público de Empleo de Castilla y León lanza esta app que pretende, aprovechando las ventajas de las nuevas tecnologías, aportar a los ciudadanos nuevas herramientas para apoyarles en la búsqueda de oportunidades laborales y facilitar sus gestiones con el organismo en relación a la condición de demandantes de empleo.

Que es una buena herramienta, y del interés de los ciudadanos, lo demuestra el hecho de que, en apenas el primer mes de funcionamiento y sin casi publicidad, se hayan realizado ya cerca de 3.000 descargas.



La Oficina de Empleo móvil



Portada de la app del Ectl

¿Cómo serán los hogares del futuro?



Casas
“inteligentes” y
“conectadas” que se
adaptan a nuestras
necesidades para
facilitarnos la vida

CyL Digital

Hacer la compra desde nuestro frigorífico y que nos enseñe una receta para cocinar en función de los alimentos que tengamos en la nevera

En el hogar del futuro, el despertador sonará a la vez que las luces se iluminan poco a poco adaptándose a nuestra visión. La temperatura de nuestro hogar se regulará para ahorrar energía y la cafetera se encenderá sola mientras nosotros nos aseptamos en la ducha. El frigorífico será mucho más que el lugar donde mantenemos frescos los alimentos, sino que nos recomendará qué comer según nuestros niveles de glucosa y nos mostrará en una pantalla la receta que podemos preparar en función de lo que tenemos disponible en la nevera. Si estamos siguiendo una medicación, recibiremos a nuestro teléfono un mensaje recordándonos cuándo tomarla. Fabricaremos nuestros propios utensilios en el momento que los necesitemos con nuestra propia impresora 3D. El osito de peluche de nuestros hijos nos avisará si encienden la luz en plena noche y si utilizan su tableta para conectarse a YouTube o para jugar a algún videojuego.

Estas acciones y muchas más ya son posibles en las casas del futuro, gracias a los avances tecnológicos que logran estas mejoras en nuestras vidas y que están convirtiendo los "hogares conectados" en una realidad de nuestro presente.



Hogares conectados y adaptados a nuestras necesidades

Muchas son las empresas que desde los años 80 han trabajado en la innovación de los hogares del futuro. Todo ello con el fin de conseguir lo que se denominan "casas inteligentes" y con la "domótica" (integración de las distintas tecnologías en el hogar mediante el uso simultáneo de la electricidad, la electrónica, la informática y las telecomunicaciones) como pilar principal. Pero estas empresas pioneras, se encontraron con factores que obstaculizaban el integrar la tecnología con el día a día de nuestras vidas: equipos tecnológicos demasiado caros, incompatibilidad entre aparatos de diferentes fabricantes, excesivo cableado, etc.

Ver video: [Casas domotizadas: el futuro de nuestros hogares](#)

Los principales compañías tecnológicas compiten por estar en el epicentro de los hogares conectados

Alfombras que detectarán cuándo una persona de edad avanzada ha podido sufrir un accidente

Pasados los años y con la incorporación a las investigaciones de innovación sobre el tema de compañías con grandes recursos como Google, Microsoft, Samsung o Apple; sumado al gran crecimiento del uso de los smartphones o teléfonos inteligentes, todo apunta a que se ha llegado a una aproximación de los "hogares inteligentes conectados" en los que a través de estos dispositivos móviles podremos controlar toda la casa.

Lejos de ser una réplica a las futuristas edificaciones que aparecían en las películas de ciencia ficción, el concepto de casas inteligentes actual pretenden dar respuesta a cada una de las personas que viven en su interior.



Esta tendencia de hogares conectados, la hemos podido ver en la recién celebrada feria de tecnología celebrada en Berlín IFA 2014, en el que el CEO de Samsung Electronics, Boo-keun Yoon, compartía la siguiente reflexión: *"El hogar del futuro no es sobre la tecnología, ni ser inteligente y conectado. Es sobre una innovación basada en el humano. Es sobre la tecnología que no es abrumadora y que trabaja discretamente en segundo plano para ajustarse a las necesidades del consumidor en el momento exacto".*

¿Qué encontraremos en los hogares del futuro?

Entre los aparatos que formarán parte de nuestro mobiliario, conviviremos con **dispositivos** mucho más **funcionales** que los que hoy ocupan nuestros hogares, como por ejemplo:

Electrodomésticos más autónomos y conocedores de nuestros hábitos

Desde **adaptar** la **temperatura** a cada **alimento** que pueda contener un **frigorífico**, hasta la posibilidad de **reconocimiento facial** del usuario que utilice el aparato y así ofrecer una **experiencia personalizada** interpretando los **datos de uso** almacenados en él. Lavavajillas que podremos **activar de forma remota** a través de una **web**, para que cuando lleguemos a nuestro hogar ya haya finalizado el ciclo de lavado.

Pincha
aquí para ver
la infografía
ampliada



Kitchen Hub, aparato finalista de Electrolux Design Lab 2013

[ver vídeo](#)

Alfombras alertas ante una caída

Llegados a una cierta **edad**, las **posibilidades** de tener un **accidente doméstico** aumentan. El **alertar y avisar** lo antes posible a los **servicios de emergencia** en ocasiones así puede **salvar una vida**. Éste es el propósito de las **"alfombras inteligentes"**, que gracias a los **sensores** que tiene **instalados** en su **tejido**, harán la función de **ayudar a las personas con movilidad reducida** en situaciones de emergencia.

Espejos "mágicos" que nos ayudarán a tomar decisiones

Ya no perderemos el tiempo en ponernos y quitarnos la ropa para decidarnos por un atuendo **según la ocasión** o según la **temperatura exterior** que haya en esos momentos. Gracias a estos espejos, podremos **ver cómo nos quedan cada una de las prendas de nuestro armario** o decidarnos a **comprar alguna prenda** a través de una **tienda online**.

Podremos **comprobar si nos favorece** un cierto **maquillaje** en el rostro, sin necesidad de utilizarlo o que el **"espejo mágico"** nos diga según nuestras facciones **cuál es el más adecuado**. Además, estos aparatos estarán dispuestos a **sacarnos una foto** cada vez que detecte nuestra **sonrisa** por si deseamos **subir dicha imagen** a nuestras **redes sociales**.



Los
Smartphones
serán los
cerebros de los
hogares
digitales y las
pantallas
digitales los
elementos
disponibles en
todas las
estancias de la
casa

Puertas que se abren con nuestro Smartphone

Olvidaremos lo que es perder las llaves de nuestra casa, ya que **abriremos** las **puertas** y **ventanas** desde nuestro propio **smartphone**. Un avance más que se suma a los que ya podemos hacer con la multitud de **aplicaciones** disponibles en estos **dispositivos móviles**.

Así serán los **hogares del futuro**, lejos de casas llenas de cables, los **elementos** se **integrarán** en el **espacio** ofreciendo un **uso personalizado** según los **gustos** y **necesidades** de cada **habitante** del hogar.

La **información** y el **tratamiento de los datos obtenidos** para conocer a sus ocupantes, será lo más destacado de las viviendas **"inteligentes"** y **"conectadas"**.



Google News



Hasta la vista, Google News

Alejandro Cifuentes
Técnico de proyectos TIC. IDEL

La "tasa Google" trae como consecuencia un nuevo mapa en el modo de publicitarse en Internet por parte de los medios de comunicación españoles

Google es el más importante buscador de todo Internet. La mayor parte de la información a la que accedemos en la Web lo hacemos a través de este buscador. Además de las búsquedas genéricas, Google nos permite buscar imágenes o videos.

Google News es desde hace más de doce años un agregado de Google que ofrece una completa cobertura actualizada de noticias escogidas a partir de fuentes de todo el mundo. Si nuestra búsqueda es por ejemplo "economía española" además de las páginas encontradas por el buscador obtenemos unas "sugerencias" encabezadas por el texto "En las noticias" en donde se nos proponen las más recientes noticias que puedan referirse al tema buscado. En cada enlace podemos leer el título del artículo así como unas pocas líneas de texto del mismo. Es a través de estos enlaces de Google como la gran mayoría de los medios de comunicación online reciben en España sus visitas.

Google a su vez utiliza dichas noticias como suculentos contenidos que animan a más usuarios a utilizar el buscador universal de Google. Sin embargo, desde la empresa americana se afirma que su sección de noticias no se financia con publicidad y por tanto tiene vocación de servicio público. No nos dejemos engañar, Google no es una ONG sino una multinacional privada, una de las empresas con mayor poder en Internet. Sabedores de ello los medios piden algún tipo de compensación por el uso sin cortapisas de estos contenidos generados con un legítimo copyright.

Aquí es donde la "tasa Google" (también conocida por sus detractores como "canon AEDE" por contar con el apoyo la Asociación de Editores de Diarios Españoles, a la que pertenecen algunos de los principales periódicos del país) tendría su sentido.



La conocida como **"tasa Google"** es una "compensación equitativa" e irrenunciable por la puesta a disposición del público de fragmentos no significativos de contenidos sin necesidad de autorización de los titulares, un derecho que se regula en la nueva Ley de Propiedad Intelectual, vigente desde el pasado 1 de enero.

En definitiva, si quiere usted utilizar contenidos con derechos de autor y con los que de un modo más o menos indirecto puede generar unos beneficios tendrá que pagar una tasa. ¿Cuál sería la cantidad? Aún no está decidido y posiblemente haya que esperar algo más de seis meses para determinar esta cantidad, pero desde Google hacen oídos sordos a este tema porque sencillamente no están dispuestos a gastarse un euro, y ni se plantean negociar el tema. La respuesta de Google anunciada a través del blog de Google Europe es que dejan de indexar noticias en medios españoles, la edición española de Google News es la primera que Google cierra en el mundo. Para las agencias de noticias de nuestro país esto significa simple y llanamente quedarse fuera de la publicidad online. Algunas empresas anuncian directamente su cierre pues han basado todo su negocio en tener visibilidad únicamente a través de este medio.

Algo que no parece quedar claro es el uso del adjetivo "irrenunciable" en el texto de la Ley de Propiedad Intelectual, que en su artículo 32.2 define la compensación a satisfacer por parte de los agregadores de noticias como una obligación irrenunciable. De ser así no parece quedar espacio para la negociación por parte de los medios a pesar de que en las últimas declaraciones del ministro Wert se ha querido entrever

la posibilidad de que cada medio en caso de verse perjudicado pueda iniciar su propia negociación con el agregador.

Después de todo, tampoco parece que haya mucho que negociar si tenemos en mente lo pasado en Alemania. Porque no ha sido nuestro país el primero en intentar regular una tasa de compensación: hace años que Bélgica decidió exigir una remuneración de Google por el uso de los contenidos de sus diarios. Entonces algunos medios decidieron retirar su presencia en el buscador, para posteriormente y una vez reconocidas las consecuencias, la depauperada visibilidad en la Red, volver todas ellas a pedir ser realojadas por el buscador.

Google News es un servicio de agregación de noticias con fuentes de todo el mundo

Si se quiere poner a disposición del público fragmentos no significativos de contenidos de terceros sin autorización habrá que pagar una tasa



Pero volviendo a Alemania, en septiembre de este mismo año el gobierno de Merkel aprobaba una ley que abría las puertas a la posible recaudación de una compensación. En este caso no existe la obligatoriedad que impide que cualquier medio renuncie al pago por parte de los agregadores, lo que permite la negociación por parte de cada editor. La insurrección iniciada por la mayoría de los medios bajo el paraguas de esta ley se vino definitivamente abajo cuando Springer, dueño del célebre diario Bild, comprobó que había perdido el 40% de usuarios en su web y el 80% de sus visitas desde Google News. La solución de urgencia: dar marcha atrás y hacer una petición para mantenerse en las bases de datos de Google sin cobrar por ello, lo que en definitiva dejaba sin efecto la reforma de la ley.

En el caso de Francia se contó con un experto "negociador", que tras largas conversaciones con los representantes de Google obtuvo, en una decisión a la carta, sus propias tasas, 60 millones de euros, disimuladas bajo la expresión "fondo de ayuda a la transición digital", es decir apoyo al avance tecnológico, porque en el fondo de esto trata el asunto.

En España, aun cuando son mayoría las voces que se alzan para señalar los negros nubarrones que se cierran tras este paso atrás, también hay quien dice que ésta puede ser una oportunidad para mejorar la situación actual. ¿Serían capaces todos los editores españoles de dar la vuelta a la tortilla y realizar su propio buscador de noticias? No debería de ser complicado, pero en este buscador ¿no podrían ser excluidos los medios pequeños en favor de los más poderosos? Está por ver.

La compensación a satisfacer por parte de los agregadores de noticias es una obligación irrenunciable



LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL CINE



Legamos a casa, ponemos la tele y siempre hay una película que ver para entretenerse, pero lo que no sabemos es que muchas de esas películas están hechas con una tecnología tan bien realizada que ni nos percatamos de ella. Esta tecnología es conocida como inteligencia artificial.

La inteligencia artificial (I.A) es un área que estudia la creación y diseño de entidades capaces de resolver problemas tal y como lo haría un ser cognitivo, aquel que recibe información y es capaz de procesarla.

Daniel Kahneman en su teoría de las perspectivas dice: "Por su propia naturaleza, los atajos heurísticos se producen sesgos, y eso es cierto tanto para los seres humanos y la inteligencia artificial, pero la heurística de la I.A no son necesariamente los humanos".

Y es que esta misma, como bien dice, es la inteligencia basada en todo aquello que tenga capacidad de razonamiento, la cognición humana o bien podría ser la cognición animal.

La inteligencia artificial es un campo bastante amplio y hoy vengo a hablar sobre la misma en el cine: **animatrónica y sistemas multi-agentes, Massive.**

ANIMATRONICS Y MASSIVE

Ana Isabel Encinar Sáez
Ingeniera Informática

Hay películas en que a los actores de carne y hueso los sustituyen por personajes virtuales, sin embargo hay en otras en que es necesario que estos sean reales y, debido a la inexistencia del personaje o al peligro al que se somete el actor, se elaboran robots.

Los movimientos de estos muñecos animatronicos se realizan mediante mecanismos controlados por ordenador, como por ejemplo radiocontrol. Y se obtienen a través de motores eléctricos o cilindros hidráulicos, entre otros.

La creación de un animatronic lleva mucho tiempo y eleva los costes de las producciones.

El proceso es el siguiente:

1. Se crea un ejemplo a nivel de detalle, se deben hacer prototipos.

Es a esta técnica a la que se la conoce como animatrónica, aplicación de la robótica para obtener personajes animados, maquinas articuladas, para una película o un parque de atracciones.

El primer animatronic, muñeco animatrónico, fue realizado por Disney en 1960, y creó una marcada registrada llamada audio-animatronics que daría lugar a robots articulados capaces de cantar y actuar en espectáculos de la compañía.

Sin embargo hay que aclarar que un animatronic no es un androide, pues este último si es capaz de procesar estímulos y responder a ellos, mientras que el anterior solo está programado para realizar una serie de acciones a través de mecanismos de control.



Animatronic humano basado en Arnold Schwarzenegger en Terminator



El animatronics del Tyrannosaurus rex de la película Jurassic Park de 1993

2. Los ingenieros mecánicos crean todo el sistema mecánico que incluye los engranajes hidráulicos del movimiento. Se usan actuadores, es un dispositivo capaz de transformar energía hidráulica, neumática o eléctrica en la activación de un proceso con la finalidad de generar un efecto, para imitar los músculos de forma que queden movimientos realistas.

El primer animatronic fue realizado por Disney en 1960



3. Los Ingenieros electrónicos preparan todo el sistema para el control de movimiento, que básicamente es como construir un juguete teledirigido en grande.
4. Los ingenieros informáticos colaboran en el ámbito de la programación de los animatronics y deben poseer conocimientos de creación de sistemas robóticos.
5. Un equipo se encarga de hacer todo el diseño del animatronic a través de caucho, látex, silicona o incluso goma espuma, para crear el muñeco al mayor nivel de detalle.

Ejemplos de animatronics los tenemos en las películas de Jurassic Park, alien, King Kong, Terminator, Godzilla, o incluso Harry Potter.

SISTEMAS MULTI - AGENTES, MASSIVE

Un **sistema multiagente (SMA)** es un sistema compuesto por múltiples agentes inteligentes que interactúan entre ellos. Los sistemas multiagente pueden ser utilizados para resolver problemas que son difíciles o imposibles de resolver para un agente individual.

Un agente inteligente, es una entidad capaz de percibir de su medioambiente con la ayuda de sensores y responde utilizando actuadores, elementos que reaccionan a un estímulo realizando una acción.

Por lo que en resumen un sistema de este tipo, es un conjunto de elementos que en sí mismos son sistemas de inteligencia artificial que cooperan y se coordinan para conseguir unos objetivos.

Los sistemas multiagente tienen muchos usos en distintas ramas, pero dentro del cine hemos de destacar **Massive**.

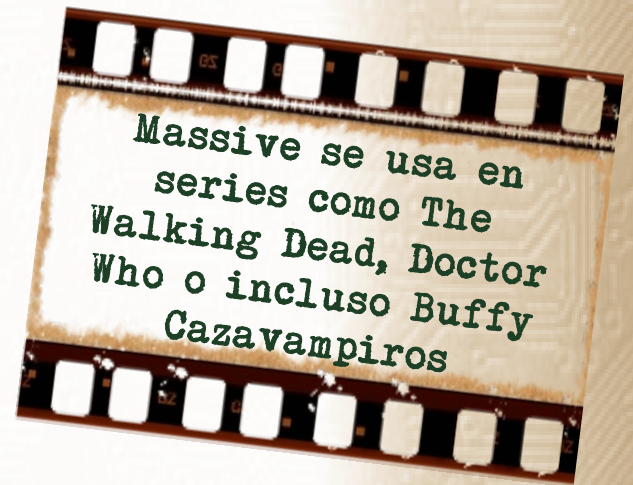
Massive es un software de animación por ordenador e I.A para la generación de efectos visuales de cine, televisión e incluso videojuegos. Lo que hace es generar millones de agentes que tienen comportamientos independientes al resto, pues recordamos que este software está basado en un sistema multiagente.

Pondré un ejemplo para explicarlo mejor:

Imagine una escena de película donde sale un gran ejército, esta claro que sin el uso de tecnologías habría que tener una cantidad de extras



Ejército creado con Massive en la película del Señor de los Anillos; Las dos torres



impresionante, pero usando Massive cada uno de esos millones de agentes es un personaje, un soldado que se va a comportar según lo que perciba del entorno y reaccionará con un realismo digno de la inteligencia humana.

Estos "soldados" se deberán de programar para que reaccionen a acciones específicas del entorno y muestren incluso emociones. Cada uno, de estos, será diferente ya no solo en su comportamiento, sino también en su apariencia física.

Massive permite importar esqueletos y animaciones de Maya, software de animación 3D para la creación de personajes y espacios, también admite como lenguajes de programación C, C++, Python y scripts para ejecutar en el "cerebro" de un agente.

Como podéis ver, esta metodología en películas es más barata que los animatronics.



Horda de zombies creada con Massive en la serie The Walking Dead

Algunas películas que lo han usado son las del Señor de los anillos, el Hobbit, Avatar, 300, Yo Robot, King Kong, Las Crónicas de Narnia, Speed Racer, etc...

Y ya no solo en el películas en sí, sino también se usa en series como The Walking Dead, Doctor Who o incluso Buffy Caza vampiros.

El mundo del cine con los años va evolucionando para conseguir efectos más reales y a menor coste, será interesante qué uso de la tecnología traerán a las pantallas en un futuro, para conseguir estos dos grandes objetivos.

¿Tienes un móvil viejo que ya no usas?



*¿No sabes
qué hacer
con él?*



*evita que estas residuas
perjudiquen el medio
ambiente*

*contribuye a
una labor
solidaria*

DONA TU MÓVIL
TU MÓVIL PUEDE AYUDARLES

*pregunta en tu
Espacio CyL Digital*



Móviles Solidarios
Ayudando a ayudar

LIVING LABS

CYL DIGITAL:

CyL Digital

A través de los
Espacios CyL
Digital, se han
impulsado más
de 30
proyectos de
empresas de la
Comunidad



un impulso para proyectos
tecnológicos emprendedores
en Castilla y León

A lo largo de 2014, más de 30 empresas de Castilla y León fueron asesoradas tecnológicamente gracias al **proyecto europeo e-incorpore2** en el que participa la Junta de Castilla y León, el cual pretende ayudar a que las pymes y autónomos se modernicen con la ayuda de Internet y las nuevas tecnologías. El objetivo final es incrementar la competitividad de pymes y autónomos mediante la incorporación de las nuevas tecnologías y la innovación a sus negocios. Para ello, se ha creado una Red duradera de Asesores Tecnológicos que ayuden a las empresas a utilizar las tecnologías.

Así, primeramente se organizaron varias **jornadas de innovación social** en los Espacios CyL Digital, donde un panel de **expertos tecnológicos aconsejaba** y orientaba a las empresas sobre **cómo utilizar las TIC** en su caso concreto, en diversos aspectos como el marketing digital, el desarrollo de aplicaciones móviles, metodología, creatividad, etc.

De ahí se seleccionaron varios proyectos, que recibieron posteriormente un **asesoramiento guiado y personalizado para probar su idea de negocio** en un auténtico Laboratorio Social (Living Lab) con los usuarios de los Espacios CYL Digital, una red que engloba a más de 50.000 usuarios TIC de las 9 provincias de Castilla y León. Los Laboratorios Sociales son una herramienta excepcional para validar y mejorar las ideas de negocio con la opinión y experiencia de uso real de los usuarios. Algo que permite obtener experiencias de uso y la visión de los clientes con el fin de detectar y corregir errores a tiempo antes de sacar los productos y/o servicios al mercado.

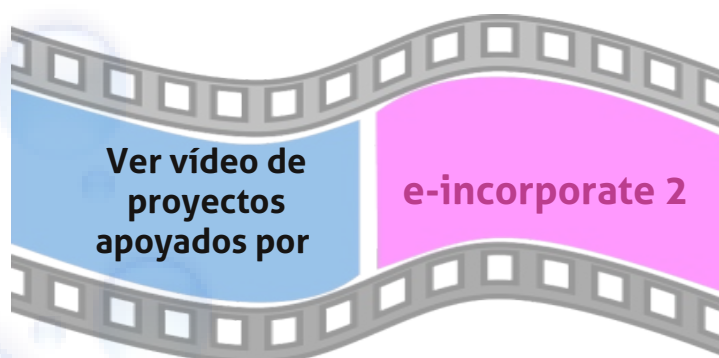
Muchos y muy interesantes fueron los proyectos emprendedores presentados, pero finalmente los seleccionados para el Laboratorio Social fueron los siguientes:

- **Netiquet** (Zamora): Control de etiquetado inteligente de productos desde la nube. (www.zaeris.com).
- **Cafetea** (Valladolid): **Aplicación móvil** para encontrar las tendencias en tiendas de tu ciudad
- **Monumentour** (Valladolid): Guía de viajes online interactiva (www.monumentour.com).
- **Just In You** (León): Tienda online de paper craft personalizado (www.justinyou.com).
- **Sivarit** (Burgos): Plataforma sencilla e inteligente que permite que el comercio móvil esté al alcance de todos (www.sivarit.com).
- **GudyMail** (Salamanca): Video email para particulares y empresas (www.gudymail.com).
- **Laser LOL** (León): Juegos con láser. (www.laserlol.com).

Si eres una empresa de Castilla y León y necesitas formación sobre cómo innovar tu negocio con ayuda de Internet y las nuevas tecnologías **escribenos a cyldigital@jcyl.es**

En este vídeo se muestran más detalles sobre los proyectos arriba comentados (disponible en nuestro canal YouTube

<https://www.youtube.com/user/webcyldigital>):



Ya sabes, si eres una empresa de Castilla y León y necesitas formación sobre cómo innovar tu negocio con ayuda de Internet y las nuevas tecnologías, o bien tienes un proyecto emprendedor tecnológico o que hace uso de Internet, **escribenos a cyldigital@jcyl.es** para ver cómo podemos ayudarte a impulsarlo.



Por último, agradecer la **colaboración a las diferentes instituciones que han apoyado estas actividades**, como la Cámara de Comercio de Zamora, el Ildefe de León, la Diputación de Ávila y el i3com de Burgos.

Más de 30 empresas de Castilla y León fueron asesoradas tecnológicamente gracias al proyecto europeo e-incorporate2

Sobre e-incorporate2:

*La Consejería de Fomento y Medio Ambiente de la Junta de Castilla y León colabora en el **proyecto europeo e-incorporate2** Interreg IV B, financiado en el marco del programa SUDOE de la Unión Europea con otros socios de España, Francia y Portugal: Federación de Municipios de Madrid, el Instituto Tecnológico de Aragón, la Asociación de Empresarios Sintra (Portugal) y la Cámara de Comercio e Industria de Gers (Francia), que se ha desarrollado durante 2013 y 2014.*



Sesión de living lab en Zamora

Los Laboratorios Sociales son una herramienta excepcional para validar y mejorar las ideas de negocio con la opinión y experiencia de uso real de los usuarios

Principales Apps Móviles para tu negocio ¿Cuál es tu preferida?

Tareas como retocar una foto, responder un correo electrónico, publicar un video o gestionar las redes sociales se pueden simplificar mucho a través de las Apps Móviles.



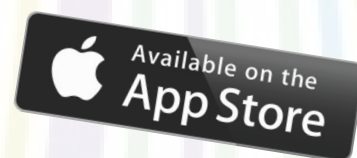
Existen muchas aplicaciones móviles que pueden ayudarnos en el día a día de nuestros negocios.

Aplicaciones relacionadas con las redes sociales, la gestión del contenido, el email, la fotografía, el video, la productividad, etc. Pasamos a explicar cada una de ellas:

- En primer lugar, hay que tener en cuenta el sistema operativo de nuestro móvil. Para los teléfonos Android, las apps se descargan en **"Google Play"** y para los teléfonos iOS (iPhones) las apps se descargan en el **"App Store"**.
- Si tienes una cuenta o cuentas en Gmail, es muy útil la app **"Gmail"** porque puedes gestionar varias cuentas a la vez y consultar tu correo electrónico, responder mensajes, etc. de una manera muy rápida y cómoda.



Alicia Calderón Sastre
Directora de Marketing y
Comunicación en actitudmpT.es.
Twitter: @AliciaCalderonS





- Si tu negocio tiene página en Facebook, entonces necesitas instalarte 2 apps para esta red social: "Facebook" y "Pages" (la de la bandera naranja). Desde la primera puedes acceder a tu perfil de Facebook y la segunda te va a permitir publicar desde tu página y compartir fotos, videos e incluso crear un evento. Y todo ello de una manera rápida y sencilla. Eso sí, para acceder a otro tipo de funcionalidades más avanzadas de configuración y administración, es mejor acceder a la versión web desde el ordenador porque desde la app no vas a poder hacerlo.



Con respecto a Facebook, siempre hay muchas preguntas relacionadas con la privacidad, la configuración de la cuenta, el alcance de las publicaciones y la creación de anuncios. En este sentido, aclarar un tema: Sí, desde mi página de empresa en Facebook, doy "Me Gusta" a otra página, esto me permite seguir sus publicaciones pero a esta página no le cuento como Fan. En cambio, si lo hago desde mi perfil de persona, sí. Es decir, **los "Me Gusta" entre páginas no cuentan.**



- La app de "Twitter" es muy completa y te permite tanto publicar tweets, contestar mensajes, seguir conversaciones mediante hashtags, es decir, las palabras que llevan este símbolo "#" y, en definitiva, enterarte de lo que está pasando, estés donde estés, porque el móvil va contigo y Twitter también.

- La red social "Instagram" sólo tiene versión móvil. Instagram es 100% móvil. Una de sus principales utilidades: **Puedo configurar Instagram para que, al publicar una foto, la publique también en Twitter y en mi página de Facebook. Esto me permite ahorrar tiempo.**



- "RTM" (Remember The Milk) es una aplicación que también tiene versión web, es decir, también puedo acceder a ella desde mi ordenador. Me permite apuntar las tareas para que me las recuerde y clasificarlas entre personales y profesionales. Es muy útil.

Hay que tener en cuenta el sistema operativo de nuestro móvil. Para los teléfonos Android, las apps se descargan en "Google Play" y para los teléfonos iOS (iPhones) las apps se descargan en el "App Store"



El mundo de las apps es infinito. Cada vez hay más y para diferentes necesidades. Al final probamos unas pocas y nos quedamos con las que más nos gustan. Bien por su utilidad, sencillez, etc.



- "Feedly"**: Esta herramienta me permite buscar las fuentes de información que me interesan, clasificarlas por categorías y recibir, en un solo sitio, todas las noticias. Además, puedo publicar directamente desde aquí en redes sociales o guardar una noticia para leerla más tarde. También tiene versión web.



- "Google Maps"**: Esta aplicación me geolocaliza y me enseña el camino para llegar de un sitio a otro tanto en coche como en modo peatón. Y aquí surge una pregunta: **¿Por qué aparecen negocios en el mapa?**. Porque se han dado de alta en Google Maps y han verificado su perfil. Un tema que ha despertado el interés de los asistentes.



- Diferentes aplicaciones de retoque fotográfico, efectos y creación de collages: Estuvimos probando con **"PhotoCollage"**, **"PIP Camera"**, **"PicsArt"**, **"Snapseed"**, **"Photo2fun"**, **"DecoSama"** y **"VintageDeco"**. Una de las que más gustó fue PIP Camera por sus originales marcos y montajes.
- Y, por último, **"Hyperlapse"**, una sencilla app que graba video a diferentes velocidades y se pueden obtener divertidos resultados.



El mundo de las apps es infinito. Cada vez hay más y para diferentes necesidades. Todos estos temas se trataron en la 7ª Jornada sobre Nuevas Tecnologías aplicadas al Comercio en El Bierzo, donde se probaron algunas aplicaciones y como siempre, surgieron muchas dudas, comentarios e inquietudes que fuimos compartiendo y resolviendo entre todos.



Asistentes a la jornada sobre Apps Móviles celebrada por actitudMPT para el Comercio de El Bierzo

EL RETO DE LA SOCIEDAD DIGITAL

Internet abre un mundo de oportunidades para ciberdelincuentes que logran conocer a la perfección, por dentro y por fuera, grandes organizaciones y pequeños negocios, empresas como la suya. Son especialistas capaces de arruinar negocios sin que el propietario pueda detectarlo, pero, ¿cómo evitar que su empresa sufra ataques cibernéticos?

Cerrar las puertas a los Ciberataques se ha convertido en uno de los retos de la sociedad digital, otorgando un papel protagonista a la Ciberseguridad como una de las principales necesidades de la sociedad digital actual, ya que la amenaza del ciberterrorismo es de enorme magnitud por su carácter global y su facilidad de ejecución. Por este motivo, hay que subirse al tren de la ciberseguridad y la transformación digital en España, apostar por que las empresas se conviertan en usuarios inteligentes y avanzados, capaces de generar un tejido industrial innovador que responda a la necesidad de seguridad ante estos ataques cibernéticos. Un tema de debate, los ciberataques, que estos días se han convertido en protagonista en la sede de la OTAN que por primera vez en la historia ha dicho que considera la ciberdelincuencia una amenaza que la legitimaría a intervenir en una situación de amenaza que puede generar un conflicto.

Fernando Pérez Martínez
Vicepresidente de AETICAL
y Presidente de AVEIN



Muchas empresas piensan erróneamente que la información y la metodología de sus organizaciones no son de interés y por ello dejan de lado la protección de sus datos



Pero, ¿a qué nos enfrentamos?

Uno de los principales errores que suelen cometer las pequeñas y medianas empresas en el ámbito de la ciberseguridad radica en que muchas de estas compañías piensan que la información y la metodología de sus organizaciones no son de interés y por ello dejan de lado la protección de sus datos.

A día de hoy muchas empresas están sufriendo ataques de **Ransomware**. Se trata del secuestro de datos a partir de sencillos e-mails que contienen un enlace. Al acceder a dicho enlace, automáticamente se activa un virus que encripta toda la información del sistema y una vez encriptado ofrece al propietario devolverle su información a cambio de un rescate económico. Son cibersecuestros, en los que lo importante no es la propia información que contenga una empresa, sino lo que ésta está dispuesta a pagar por recuperarla.

Otro ejemplo son las conexiones que habitualmente hacemos a **redes WiFi públicas** para navegar a más velocidad o para no consumir los datos de nuestra tarifa. Sin caer en la cuenta de que muchas de estas redes no son seguras, ya que no limitan la informa-

ción que se transmite a través de ellas, por lo que cualquier usuario conectado a la red, con ciertos conocimientos, puede hacerse con la información que estemos transmitiendo. Podemos minimizar estos problemas si adoptamos ciertas precauciones como no conectarnos a redes inalámbricas abiertas o que tengan un cifrado poco seguro (WEP), no acceder a páginas web bancarias, ni a sitios donde habitualmente accedemos con contraseña, desde una red pública.

También es importante controlar los dispositivos que se utilizan para conectarse a la red interna de la empresa, muchas veces se utilizan los móviles de los trabajadores para hackear los sistemas. Por ello, es importante supervisar que todos los dispositivos mediante los que se accede a la empresa cuentan con antivirus u otros sistemas de protección frente a intrusos.

Los programas maliciosos no afectan sólo a ordenadores, los dispositivos móviles también son vulnerables, si aplicamos unas pequeñas precauciones reduciremos el riesgo de tener un incidente. Algunas Apps están diseñadas para infectar smartphones y tabletas, cuidado con las estafas, existen antivirus especiales para los dispositivos móviles. El mayor uso de dispositivos móviles por los usuarios ha aumentado el número de intentos de fraude a través de este canal. Hay que permanecer alerta, proteger los móviles para que en caso de robo o pérdida se pueda recuperar o al menos evitar que otros accedan a la información. Es recomendable mantener las restricciones del fabricante, están pensadas para hacer que un dispositivo funcione correctamente sin riesgos de seguridad.

Cualquier dispositivo, incluso los que no conocemos, que esté conectados a la red, pueden suponer un problema de seguridad, sin nosotros saberlo, por ejemplo la domótica que cada vez está más presente en los hogares puede ser una fuente de problemas.



Otro campo importante es la Ciberseguridad industrial. Actualmente, de una manera u otra, todos los sistemas están conectados a internet y es cuestión de que un ciberterrorista encuentre el hueco por el que acceder y manipule sistemas industriales que pueden afectar directamente a la vida de las personas.

Muchas empresas están sufriendo ataques de Ramsonware (secuestro de datos a partir de e-mails), ataques a través de WIFIs no seguras o de dispositivos móviles conectados a la red interna de la empresa

Entonces, ¿qué hay que hacer?

Hay que ser consciente del nivel de riesgo que se desea asumir. Invertir en seguridad es minimizar riesgos. Conviene elaborar una Política de Seguridad que determine qué riesgos se está dispuesto a aceptar y asegurarse de que los colaboradores comprenden la importancia de sus responsabilidades en esta materia.

Es esencial establecer procedimientos y protocolos de actuación que nos permitan tener un control de qué es lo que está pasando dentro de nuestros sistemas, un simple ejemplo, no basta con instalar un antivirus, además hay que estar pendiente de los informes que emite; Si la empresa lo permite la Política de Seguridad se puede gestionar de manera interna, para ello es muy importante contar con un responsable de Ciberseguridad en la empresa, cuyo principal cometido, además de asegurarse de cumplir los protocolos en seguridad, es concienciar y formar al personal, todo aquél que vaya a utilizar los sistemas de información de la empresa debe saber cómo hacerlo de forma segura.

Si se trata de una empresa que no puede disponer de un responsable de Ciberseguridad propio, ya sea por su tamaño o por sus condiciones determinadas, debe disponer de un servicio de seguridad gestionada, confiando a una empresa experta en seguridad que pueda garantizar el bienestar de su negocio en función de sus necesidades.

Las soluciones a estos problemas cibernéticos pasarán por la regularización de los delitos y el incremento de las sanciones, y también la concienciación del ciudadano, hay que lograr comprender que en el mundo cibernético hay que tener tantas precauciones o más que en el mundo real.

En definitiva, vivimos en una sociedad de transferencia y gestión de la información, y lo hacemos en cualquier momento, situación y lugar, esto nos obliga a implementar soluciones de Ciberseguridad en todo el negocio antes de que sea demasiado tarde. Como dice el refrán: más vale prevenir que lamentar.

Conviene elaborar una Política de Seguridad, invertir en seguridad es minimizar riesgos



RED DE ENTIDADES COMPROMETIDAS CON LAS GREEN TIC

Jesús Ángel Díez Vázquez

Director de Programas.

Fundación Patrimonio Natural de Castilla y León.

Coordinador del proyecto LIFE GREEN TIC

www.lifegreenttic.eu

@lifegreenttic

El proyecto europeo **LIFE Green TIC**, coordinado por la Fundación Patrimonio Natural de la Junta de Castilla y León y participado por la Fundación San Valero (Aragón) y el Ayuntamiento de Logroño (La Rioja), ha lanzado una nueva iniciativa para recopilar **experiencias y Buenas Prácticas Green TIC** de las empresas de Castilla y León.

Estas experiencias deben ser proyectos o acciones ya implantadas y contrastadas que supongan un uso ambientalmente sostenible de las TIC, reduciendo o mitigando su consumo energético y por tanto su huella de carbono.

Asimismo, estas experiencias o buenas prácticas pueden referirse a aplicaciones de las TIC para mejorar la gestión y la información ambientales, mejorar la gestión de la energía o luchar contra el cambio climático en cualquier sector de actividad.

Así, por ejemplo, en lo que se refiere a la **reducción de la huella de carbono de las TIC**, las buenas prácticas pueden referirse a implantación de estrategias o planes de acción Green TIC, proyectos de virtualización, aplicación de criterios de compra verde a los equipos y dispositivos TIC, acciones de divulgación de las Green TIC, acciones formativas en Green TIC, Green Data Center, free-cooling, ecodiseño de páginas web y software, Green hosting, políticas de gestión de impresoras, etc.

El proyecto LIFE GREEN TIC crea una red de entidades comprometidas con la sostenibilidad ambiental TIC y divulga casos de éxito y experiencias empresariales



EMPRESA



Y en lo que se refiere a **proyectos o servicios para utilizar las TIC para luchar contra el cambio climático** pueden incluirse servicios, software o aplicaciones que contribuyan a reducir la huella ecológica y de carbono en sectores como la edificación, el transporte, la industria, la agricultura, la administración y los métodos de trabajo y consumo, como por ejemplo Green app, visores geo-referenciados, redes de sensores, uso de datos abiertos, etc.

El Laboratorio de Sostenibilidad Online del Proyecto LIFE Green TIC será el canal de comunicación en el que se publicarán los proyectos de modo gratuito. Las propuestas formarán parte de un selecto grupo que se dará a conocer ante la **Unión Europea**. Las plataformas digitales de LIFE Green TIC son el blog **Mi Huella TIC** y los perfiles de **Facebook** y **Twitter** de esta iniciativa.

Las empresas pueden enviar su información a través del formulario habilitado en el blog del proyecto o bien mediante correo electrónico **lifegreenttic@patrimonio-natural.org**

Al mismo tiempo, todas las empresas, hayan o no desarrollado experiencias Green TIC, pueden adherirse a la red de **"Entidades comprometidas con las Green TIC"** mediante la firma de una **carta de compromiso** a la que se puede acceder en la web del proyecto.

Esta carta tiene por objeto contribuir a divulgar la cultura de la sostenibilidad ambiental de las TIC entre las empresas e instituciones españolas y a posicionar a aquellas entidades que quieran destacar por integrar la dimensión TIC en sus políticas de responsabilidad social y compromiso medioambiental. El proyecto dará visibilidad a todas las entidades adheridas a través de su página web y redes sociales, en reconocimiento a su esfuerzo y dedicación a favor de las Green TIC.

Al mismo tiempo, los resultados de la aplicación de las medidas seleccionadas por la empresa adherida al firmar su carta de compromiso, pueden ser comunicados por las citadas empresas como experiencias y buenas prácticas conforme las vayan desarrollando.

LIFE Green TIC promueve tecnologías, software y servicios TIC energéticamente eficientes y ambientalmente sostenibles así como su uso inteligente para luchar contra el cambio climático

La Red de Entidades Comprometidas con las Green TIC pretende impulsar la aplicación de criterios "verdes" por las empresas, mejorando sus resultados energéticos y ambientales

LIFE GREEN TIC ofrece a las empresas que hayan desarrollado experiencias y buenas prácticas green TIC la oportunidad de divulgarlas a través de su red

*La huella de carbono de las TIC.
Foto Alberto Domínguez*





La importancia de la **SEGURIDAD** **EN LA NUBE** para las empresas

Andrés Felipe García
*Experto en Tecnología,
Telecomunicaciones y
Negocios Internacionales*
@Andyfgarcia08

Desde que apareció el cloud computing existe el debate entre sus ventajas y riesgos. Acerca de estos últimos se ha puesto el acento especialmente en lo relativo a la seguridad de los datos.

De hecho, las dudas sobre qué tan protegida está la información con este sistema, han impedido una mayor progresión y penetración de la nube en muchas empresas que han preferido esperar a que exista evidencia real de que no hay peligro, para lo que aguardan ver la evolución de quienes se han atrevido a ser pioneros en su utilización.

Los desarrolladores de tecnologías basadas en la nube han detectado que el elemento de la seguridad es la piedra angular para lograr una percepción positiva de las ventajas ofrecidas. Por ello se han incrementado los esfuerzos, no sólo en desarrollar una mejor seguridad de la nube, sino también en familiarizar a sus usuarios con las rutinas básicas de utilización que permiten una mejor custodia de los datos compartidos en ella.

Imparable expansión del cloud computing

Pese a los riesgos percibidos, no cabe duda de que cada vez son más las empresas que apuestan por la nube para dinamizar sus proyectos y reducir costes. La inmensa mayoría de las soluciones que la nube ofrece para las empresas suponen la capacidad de compartir de forma remota los datos y progresos de proyectos en común. La deslocalización posibilita que un proyecto esté recibiendo aportaciones de manera continua y **facilita la sincronización entre trabajadores** y equipos sin necesidad de reunirse en un lugar físico.

Ninguna de estas ventajas serían aprovechables de existir preocupación acerca de la vulnerabilidad de los datos compartidos en la nube. Sólo a través de una plena certeza en la seguridad de los datos, la nube puede proporcionar las ventajas que ofrece a quienes apuestan por ella. Algunas de estas ventajas son:

- **Facilidad para la organización:** La nube posibilita al director del proyecto / **project manager** dejar indicados los criterios y necesidades del trabajo de un modo claro y eficaz.
- **Incremento de la participación:** Los contribuyentes al proyecto pueden aportar sus mejoras e ideas sin depender de la localización física en un sitio concreto ni del uso de unidades físicas de soporte de la información, lo que minimiza el tiempo de las gestiones y permite que todo el equipo pueda actualizarse de modo instantáneo con las últimas aportaciones.

- **Acceso sencillo y tráfico de archivos de gran tamaño:** Todo participante puede acceder al proyecto sólo con disponer de acceso a internet y a través de dispositivos diversos, con lo que no es necesario recurrir a unidades físicas de soporte de información que debían ser remitidas por mensajería y provocaban retrasos en el desarrollo del proyecto.
- **Copias de seguridad:** Incluso en el caso extremo de un desastre que implica la destrucción de instalaciones de la empresa, la nube posibilita el guardado de la información sensible que supone el principal activo inmaterial de la sociedad, como listados de proveedores y clientes, información de patentes, datos fiscales, información acerca de proyectos terminados y en curso así como el proceso de evolución de los actuales, etc.
- **Sincronización y trabajo remoto:** Otra de las grandes ventajas de la nube es que permite a los empresarios y a los trabajadores colaborar desde cualquier lugar, lo que facilita la deslocalización geográfica de la empresa y facilita el trabajo remoto. Equipos internacionales de trabajo pueden colaborar sin tener que estar en el mismo lugar. El punto de encuentro es la nube y las actualizacio-



nes se hacen en tiempo real, con lo que se consigue una mayor eficiencia en la gestión del tiempo que con los sistemas tradicionales.

- **Optimización del desarrollo de proyectos:** La nube ofrece a los desarrolladores un marco ideal para realizar pruebas y desarrollar código de una forma óptima. La facilidad de trabajar en la resolución de bugs, de ejecutar pruebas de software, de trabajar de una forma inmediata con piezas de código desarrolladas por un equipo de trabajo hace del *cloud computing* un aliado para los programadores, así como para el desarrollo de las startups.



Mejoras de seguridad en la nube

Actualmente se están haciendo grandes inversiones en mejorar la seguridad de la Nube con la intención de incentivar el salto al cloud computing de muchas empresas que aún albergan dudas respecto a su incursión en este sistema, **tal es el caso de Amazon con la reciente presentación de su AWS Key Management Service.**

Las empresas que ofrecen servicios de este tipo trabajan por facilitar cada vez más al usuario final la gestión de sus datos y el control sobre los mismos de una forma segura, además de ofrecer barreras fuertes ante la incursión de amenazas que puedan vulnerar la privacidad de la información almacenada en la Nube.

La prevención es la clave para prevenir problemas futuros y cuando se maneja información sensible o proyectos a nivel de empresa se convierte en algo fundamental para aprovechar las ventajas de la Nube y evitar las dificultades que se puedan generar por un fallo en la seguridad.

EL M-COMMERCE YA ESTÁ AQUÍ

Las compras a través de dispositivos móviles aumentan Pero ¿Tenemos nuestra web de empresa adaptada a dispositivos móviles?

En el mundo globalizado, en el cual nos movemos hoy en día, la innovación para el comercio es vital para la supervivencia de las empresas.

Con la irrupción de Internet en nuestras vidas, el comercio, que en su inicio se realizaba en un medio físico, ha ido evolucionando al comercio online a través de Internet, siendo el siguiente paso el m-commerce (Mobile Commerce), es decir, el comercio electrónico a través de un móvil u otro dispositivo inalámbrico.

La penetración de Internet móvil en los últimos años ha supuesto una revolución, y es aquí donde las empresas están viendo una oportunidad de negocio, adaptando sus técnicas de Marketing para permitir adquirir un producto en cualquier momento, en cualquier lugar, y con gran comodidad y velocidad en la compra.

El principal problema para el m-commerce es que muchas webs no están adaptadas para ser visualizadas a través de un móvil, motivo que ha dado lugar a la creación de aplicaciones para móviles o Apps, en las cuáles las empresas se acercan a los clientes. Estas aplicaciones hacen que la empresa esté disponible las 24 horas del día, pudiendo el cliente personalizar sus preferencias en la búsqueda para serle más eficaz en su compra y en posteriores bús-

quedas, permitiendo a las empresas segmentar el mercado a través de este medio y saber en todo momento la localización exacta de la persona a través del GPS.

Una de las ventajas que tienen estas Apps es que al ser descargadas en los móviles personales, basta con introducir una vez la forma de pago para que quede registrado en la aplicación, permitiendo así reducir el tiempo de adquisición del producto, siendo un método muy seguro en cuanto a la introducción de datos personales.

Las múltiples opciones que nos permite el comercio electrónico son transferencias de dinero, cajeros móviles, compra de tickets, servicios de información, banca y bróker móvil, subastas, búsqueda móvil,

Las principales ventajas del comercio electrónico alegadas por los compradores online son el ahorro de tiempo, la comodidad y el precio



Juan José Villoria Tocino
Licenciado en ADE

compra móvil, adquisición y validación de vales, cupones y tarjetas de fidelización, compra y descarga de contenidos, compras in-APP, Mobile marketing y servicios de geolocalización.

En cuanto a las aplicaciones de compra-venta, las más conocidas probablemente sean eBay y Amazon, portales donde se puede intercambiar cualquier producto con usuarios de cualquier parte del mundo.

También podemos encontrar aplicaciones para compras más específicas y no tan generales como comprar ropa, comprar comida, vuelos, hoteles, regalos, alquiler de coches, reservar taxis y demás opciones de comercio imaginable, que tiene su aplicación correspondiente.

Está irrumpiendo con fuerza una nueva corriente del Marketing digital llamada SoLoMo, que es la unión de las palabras anglosajonas Social, Location, Mobile, lo cual permite juntar las redes sociales, la localización del usuario con el móvil, habiendo muchos potenciales clientes. Aquí las empresas están empezando a hacer importantes esfuerzos, debido a que los usuarios publican sus opiniones y recomendaciones para que otros usuarios elijan en función de esta información, siendo muy útil tanto para los usuarios que ven esta información, porque pueden hacerse una idea de lo que hay antes de verlo, como para las empresas, pues supone publicidad de su negocio, ejemplos de este tipo de marketing son Facebook places y Foursquare.

Una nueva forma híbrida de comprar se está imponiendo al comercio electrónico: es el showrooming, que consiste en ir a una tienda, probar el producto in

situ para luego terminar adquiriéndolo a través de Internet en alguna web que lo ofrezca a mejor precio. La gran ventaja que tiene este método de compra es la capacidad de verlo y probarlo antes de adquirirlo, cosa que no era posible con el comercio electrónico puro, pudiendo no ser el producto del gusto del consumidor, siendo más compleja, difícil y costosa la posterior devolución y cambio de producto.

Según datos del **Estudio de Comercio Electrónico B2C (ONTSI)**, las principales ventajas del comercio electrónico alegadas por los compradores online son el ahorro de tiempo, la comodidad y el precio. Sin embargo, consideran que hay aspectos mejorables, como el cobro por los gastos de envío, la atención al cliente o el uso de los datos personales. Por su parte, las principales razones de las personas que todavía no compran online, es porque prefieren ir a la tienda para ver lo que compran y porque Internet no les parece un medio de pago seguro.

Aunque todavía hoy el uso del móvil en España para hacer compras online es discreto (el 15,5% de los internautas compran desde sus móviles o tablets, lejos de países donde está más asentado como Estados Unidos), se trata de un servicio que está despegando y su crecimiento es innegable. Tanto es así, que su uso se ha visto duplicado en el último año. Algo que da pistas de por dónde irá la tendencia en el comercio electrónico en los próximos años.



Todavía hoy muchas webs no están adaptadas para ser visualizadas a través de un móvil

Una nueva corriente del Marketing digital llamada "SoLoMo" está irrumpiendo, permite sacar el máximo partido a las redes sociales y la localización del usuario con el móvil

¿QUÉ SIGNIFICA?

¿QUÉ SIGNIFICA?

Scratch

Scratch es un entorno de aprendizaje de programación dirigido a niños o personas que no tienen conocimientos de programación para que puedan dar sus primeros pasos. En el ámbito educativo está teniendo gran éxito. El objetivo no es lograr buenos programadores en el futuro, sino a que los niños y jóvenes adopten nuevas habilidades como son: el desarrollo de la creatividad, el pensamiento abstracto y algorítmico, el trabajo cooperativo, etc.

A través de la web <http://scratch.mit.edu/>, podemos dar nuestros primeros pasos en la programación a través de ejercicios prácticos muy sencillos y muy visuales.



Arduino



Arduino es un hardware libre que se ha vuelto muy popular en la Red, y que permite iniciarse en programación y realizar pequeños proyectos domésticos de electrónica y robótica a bajo coste.

Consiste en una placa programable capaz de recibir información del entorno (sensores) y realizar acciones (actuadores, motores...), según un programa que introducimos con un ordenador, y que se puede ejecutar de forma autónoma. Arduino, que se puede utilizar de forma conjunta con Scratch, es una plataforma excelente para práctica y aprendizaje de la programación y la robótica, acercando el mundo de la informática a nivel usuario.

¿QUÉ SIGNIFICA?

Huella digital en Internet

La **huella digital** es el rastro que dejamos de nuestra actividad en Internet: las páginas web que visitamos, los comentarios que ponemos en foros y blogs, las fotos e información que subimos a nuestras redes sociales...Mucha de esta información es privada, pero otra es pública. Algo que da idea de nuestra identidad, de nuestros gustos y de cómo nos comportamos en la Red, y puede influir en aspectos como por ejemplo la búsqueda de empleo.

Es recomendable buscar nuestro nombre en Internet para comprobar qué ven los demás de nosotros y tratar de controlar nuestra privacidad. El tener buena o mala imagen en Internet se trasladará a nuestra vida diaria.



Derecho al olvido en Internet

El **derecho al olvido en Internet** hace referencia al derecho que tiene un ciudadano a impedir la difusión de información personal a través de Internet. En la práctica, para **garantizar la intimidad** y privacidad de los ciudadanos, éstos podrán solicitar al propietario de la página web que publica sus datos que los elimine conforme a lo establecido en la Ley Orgánica de Protección de Datos (LOPD). Asimismo, los ciudadanos podrán solicitar directamente a Google, que no muestre dichas páginas en los resultados de búsqueda de Google mediante el siguiente formulario web: <http://goo.gl/UErfwm>

Cómo hacer que **tu empresa** aparezca en Google Maps

Con el servicio Google My Business, podremos crear de forma sencilla una ficha con la información de nuestra empresa para que se muestre en Google Maps, al tiempo que nos damos de alta en la red social Google+. Con ello:

- Será más fácil que un mayor número de clientes potenciales nos encuentren, apareciendo con prioridad en los resultados del público que se encuentra en un punto geográfico relativamente cercano.
- Ganaremos visibilidad en Internet: al disponer de una página en Google+ tendremos más tráfico hacia nuestra web, además de mejorar el posicionamiento de nuestra página web en el buscador de Google (Google premia a aquellos que usan sus productos).

PASO 1: Crea una cuenta en Google

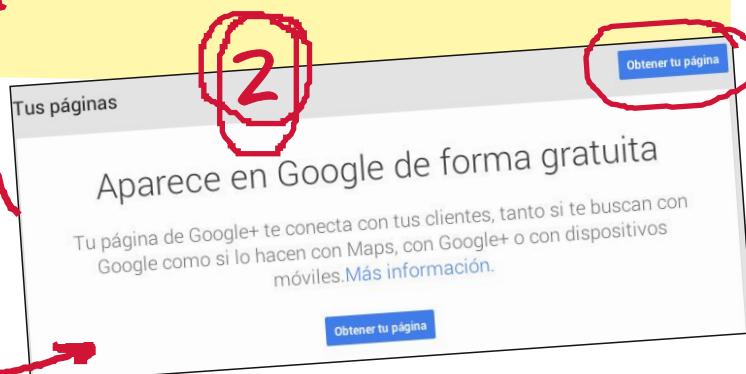
El primer paso es crear una cuenta en Google (Gmail) para tu empresa desde <https://accounts.google.com>. Utiliza como dirección de correo el nombre de tu empresa o similar.



Ahora selecciona el formato que más se adapte a la actividad de tu empresa: 'Escaparate', 'Área de Servicio' o 'Marca'. Si tu actividad se lleva a cabo en una tienda o local físico al que acuden tus clientes, la primera opción es la más acertada pues se dará gran importancia a la ubicación de tu sede.

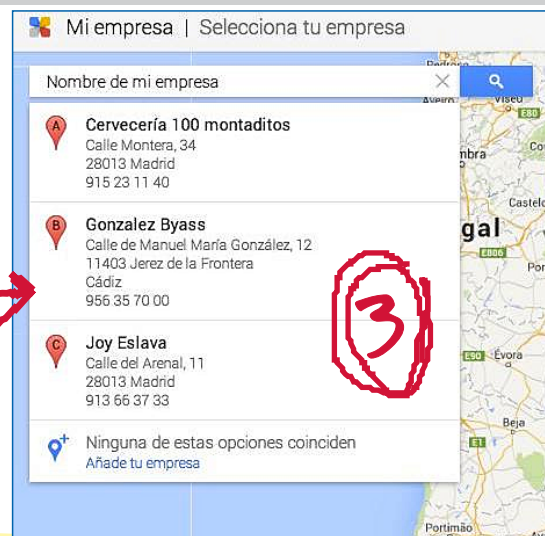
PASO 2: Accede a Google My Business

Accede a Google My Business <https://www.google.com/business> e inicia sesión con la cuenta de Google que acabas de crear. Una vez ahí, pulsa en el botón 'Obtener tu página':

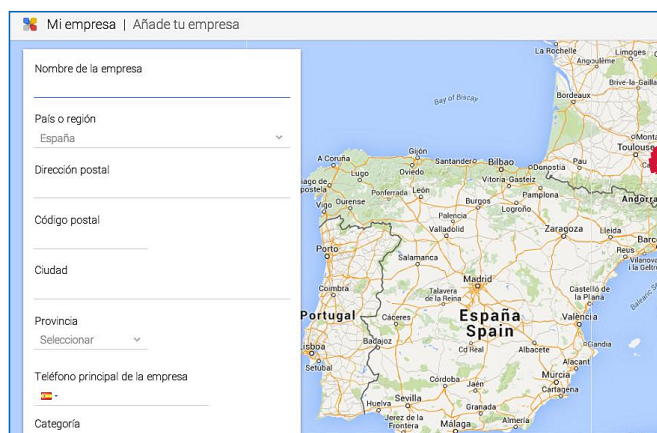


PASO 3: Registro de tu empresa

Escribe el nombre de tu empresa en el buscador. Seguramente obtengas varias recomendaciones, pero la opción que nos interesa es la de la parte inferior: "Ninguna de estas opciones coinciden. Añade tu empresa".



5. Ahora rellena la ficha con los datos de tu empresa:



PASO 4: Crea tu página en Google+

Automáticamente se creará una página asociada a tu empresa en la red social de Google+. Desde la página de Google+ podrás modificar los datos básicos de tu empresa en cualquier momento y añadir información extra como: sitio web, fotografías o una descripción de tu negocio.

Necesitamos crear una página de Google+ para que puedas administrar tu empresa en Google. Confirma esta información:

☒ Tengo autorización para administrar esta empresa y acepto las [Condiciones de servicio](#).

Atrás

Continuar

PASO 5: Verifica tu empresa

Una vez introducida toda la información, Google My Business pedirá que verifiques la ubicación de tu empresa. Este paso es muy importante, porque si no completas la verificación, tu empresa no aparecerá en las búsquedas de Google Maps.

Para completar la verificación, Google te enviará a través de correo postal una carta con el código de verificación a la dirección postal que introdujiste durante el registro. De esta forma, Google comprueba que el domicilio de tu empresa es real.

Un vez recibamos el código, deberemos entrar de nuevo en nuestra cuenta Google My Business y validar el registro que habíamos solicitado.

Para asegurarnos de que estás autorizado para administrar este negocio en Google, tenemos que verificar tu asociación con esta empresa. ¿Por qué debes verificar tu identidad?



Verificar por teléfono

Verifica tu empresa inmediatamente. Recibirás una llamada automática en el número 914 34 89 19 con tu código PIN.



Verificar por postal

Recibirás el código PIN en un plazo de una a dos semanas en la dirección:
Calle de Juan de Urbieto, 6
28007 Madrid

HERRAMIENTAS EN LA RED

ASESÓRATE EN TIC

SERVICIOS WEB



Asesorat-e en TIC es una página web donde podrás encontrar profesionales próximas que te asesoren sobre cómo utilizar las tecnologías en tu negocio: cómo mejorar tu presencia en Internet, cómo crear una campaña de anuncios, cómo vender por Internet, etc. Además, también te damos acceso a una gran cantidad de recursos formativos (vídeos, manuales, cursos, etc.) con los que podrás aprender tú mismo cómo utilizar las tecnologías en tu empresa. Se trata de una iniciativa de la Junta de Castilla y León en el marco del proyecto europeo **e-incorporate2**.

[Más Información](#)

HIGH SCHOOL MYSTERY

SERVICIOS WEB



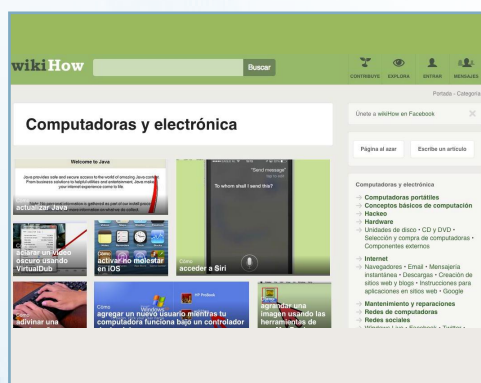
High School Mystery es un juego serio para que tus hijos aprendan sobre sus derechos en Internet al tiempo que se divierten. El juego consiste en convertirse en detectives para resolver varios casos policiales que ocurren en un instituto. Los chicos, aprenderán a saber cómo actuar ante situaciones de acoso escolar y conocer cuáles son sus derechos en Internet, al tiempo que prueban sus habilidades y se divierten resolviendo misterios y superando retos del juego. El juego está disponible para ordenador y Smartphone..

[Más Información](#)

HERRAMIENTAS EN LA RED

WIKIHOW

SERVICIOS WEB



Página web con multitud de guías ilustradas y videos que te enseñarán a hacer cosas de todo tipo categorizadas por temáticas. WikiHow es una web colaborativa para crear guías paso a paso útiles para todo el mundo, donde cualquiera puede escribir o editar una página.

ECYL IOS/ANDROID

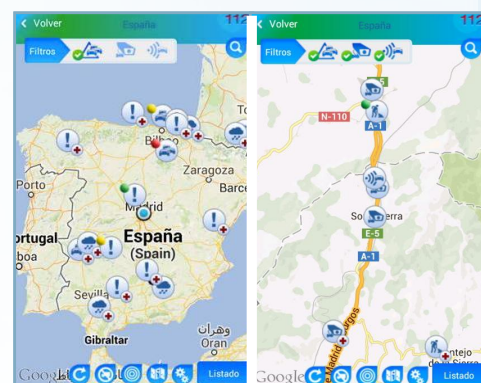
APPS MÓVILES



La app **ECYL** constituye un nuevo canal de comunicación del Servicio Público de Empleo de Castilla y León con los ciudadanos, donde podrán consultar ofertas de empleo, cursos de Formación, noticias de interés sobre la Formación y el empleo e incluso renovar su tarjeta de demandantes de empleo desde el área privada de la aplicación.

D. GENERAL DE TRÁFICO IOS/ANDROID

APPS MÓVILES



Una app de ayuda al conductor, que pone especial atención a tu seguridad, con la que podrás guardar tus rutas más utilizadas para conocer las incidencias que existan en la carretera; además de acceder a las cámaras oficiales de tráfico, localización de radares y a la información de tráfico siempre que lo desees

¿QUÉ HA PASADO?

¿QUÉ HA PASADO? EN CASTILLA Y LEÓN

SE CREA LA RED DE CENTROS ASOCIADOS AL PROGRAMA CYL DIGITAL

SEPTIEMBRE 2014



El Programa CYL Digital venía realizando actividades de Formación y asesoramiento tecnológico en la **Red de Espacios CYL Digital**, presente en las capitales de provincia de Castilla y León. El objetivo ahora es expandir, especialmente al medio rural, las iniciativas llevadas a cabo en la Red de Espacios Cyl mediante la puesta en marcha de una Red de centros asociados al Programa CYL Digital, que aglutine a telecentros, aulas inFormáticas u otros centros de la región gestionados por administraciones locales, asociaciones y Fundaciones susceptibles de desplegar acciones alineadas con los objetivos CYL Digital. Estos centros asociados podrán beneficiarse de la experiencia ya adquirida por los Espacios CYL Digital, procedimientos, contenidos y materiales de forma que se amplíe el radio de acción y la población que puede acceder a servicios y Formación en TIC.

Solicita la adhesión de tu centro al Programa Cyl Digital [aquí](#)

[Más información](#)

DÍA INTERNACIONAL DE LOS VOLUNTARIOS (DIV)

DICIEMBRE DE 2014



Día Internacional de los Voluntarios

Un año más, en Cyl Digital celebramos el Día Internacional de los Voluntarios, el 5 de diciembre de 2014, con la realización de un evento especial en el que quisimos **reconocer el compromiso de los voluntarios tecnológicos**, alabar y agradecer la labor que viene desarrollando en los Espacios Cyl Digital acercando las nuevas tecnologías a los castellanos y leoneses y, consiguiendo con ello que ningún ciudadano quede Fuera de la era digital del conocimiento.

Un día muy especial, en el que los voluntarios tomaron la palabra para contarnos su experiencia en el voluntariado Tecnológico Cyl Digital de primera mano.

Si quieres conocer más acerca de ellos, no te pierdas este [video](#).

¿QUÉ HA PASADO? EN CASTILLA Y LEÓN

NUEVO GRUPO EMPLEABILIDAD Y TIC EN LA COMUNIDAD CYL DIGITAL

DICIEMBRE DE 2014



¿Conoces las ventajas y oportunidades que ofrecen las **Nuevas Tecnologías en la búsqueda de empleo?**

Desde la página web de CyL Digital hemos puesto en marcha un grupo virtual que pretende ofrecer recursos y herramientas en materia de empleabilidad y nuevas tecnologías que permitan dar respuesta a las demandas de los ciudadanos en materia de integración en el mercado laboral, así como de personas trabajadoras que desean mejorar su situación laboral y busquen nuevas oportunidades profesionales a través de la red.

En este grupo trataremos temas de interés como la búsqueda de empleo en portales generales o por sectores, las redes de contactos profesionales o la creación de una marca digital profesional.

[Entra en el grupo de Empleabilidad y TIC](#)

NUEVA EDICIÓN DEL PROGRAMA BECA.MOS

ENERO DE 2015



La Consejería de Fomento y Medio Ambiente, en colaboración con la Fundación Esplai, ha puesto en marcha una nueva edición del Programa BECA.MOS en la Red de Espacios CYL Digital de Castilla y León.

El programa **BECA.MOS** financiado por Microsoft, tiene como objetivo ofrecer a los jóvenes de 16 a 30 años el poder obtener de forma gratuita la certificación MOS (Microsoft Office Specialist), que les permitirá incrementar sus posibilidades de empleabilidad y acreditar sus competencias y conocimientos digitales. De esta forma se ofrece la posibilidad de obtener gratuitamente las certificaciones MOS, acreditaciones oficiales con validez internacional, mediante la realización de exámenes: Word 2010, Excel 2010, PowerPoint 2010.

Pincha [aquí](#) para más información e inscripciones.

[Más información](#)

¿QUÉ HA PASADO?

¿QUÉ HA PASADO? NACIONAL

LA CONTRATACIÓN DE INFORMÁTICOS SE TRIPLICA EN ESPAÑA



Según el último [informe publicado por Randstad Professionals](#) las carreras más demandadas por las empresas españolas son **Administración y Dirección de Empresas (ADE)**, **Ingeniería Industrial** e **Informática**.

Entre los perfiles del campo de la **informática** más demandados por las empresas, destacan los **analistas**, **programadores**, **diseñadores de software** y **multimedia**, y los **administradores de sistemas y redes**.

En concreto, la contratación de analistas, programadores y diseñadores web y multimedia se triplicó en 2014, respecto a los datos de 2013, según el Observatorio de las Ocupaciones. La previsión para 2015 es que la demanda siga aumentando debido al desarrollo tecnológico constante en todos los sectores productivos.

[Más Información](#)

¿QUÉ HA PASADO? INTERNACIONAL

CRECE LA VENTA DE SMARTPHONES UN 20% EL ÚLTIMO AÑO



Según datos de Gartner la venta de smartphones a nivel global ha aumentado un 20,3% en el último año. El sistema operativo Android sigue dominando el mercado con una cuota de mercado de 83,1%. El iOS de Apple le sigue a una distancia considerable, mientras que Windows Phone de Microsoft y Blackberry se quedan entre los últimos.

En cuanto a fabricantes, parece que los grandes ganadores del 2014 han sido los gigantes chinos (Huawei, Xiaomi y Lenovo) por su gran incremento en ventas en el último año. Por otro lado, Samsung, quien se mantiene en su posición dominante en número de ventas, ha frenado su progreso de forma considerable.

[Más información](#)

ANÁLISIS DE TENDENCIAS TECNOLÓGICAS PARA 2015



Al finalizar el año, es cuando comienza la lluvia de análisis por parte de consultoras en relación a cuáles serán las tendencias tecnológicas que marcarán el año siguiente. En este sentido, los analistas de Juniper han identificado las 10 tendencias tecnológicas que dominarán el 2015 como las siguientes:

- ◆ Aumento de la seguridad en Internet.
- ◆ Dispositivos wearables.
- ◆ Transacciones móviles por NFC.
- ◆ Expansión del 4G).
- ◆ Pago con criptomonedas.
- ◆ Drones.
- ◆ Control de los datos de salud digitales.
- ◆ Globalización de smartphones.
- ◆ Los servicios de localización en interiores ganarán terreno con la ayuda de los dispositivos basados en bluetooth de baja energía para ofrecer una mayor exactitud de posicionamiento.
- ◆ Enlaces en las Apps.

[Más información](#)

AYUDAS Y CONVOCATORIAS

HASTA EL 30 DE ENERO DE 2015

NUEVO PROGRAMA DE AYUDAS PARA FOMENTAR LA INNOVACIÓN Y EL EMPRENDIMIENTO TECNOLÓGICO.

El Ministerio de Industria, Energía y Turismo, a través de Red.es, invertirá 700.000 euros en un nuevo plan de ayudas para incentivar la innovación y el emprendimiento tecnológico en el marco de la economía digital.

Con esta propuesta, Red.es pretende potenciar el trabajo que realizan entidades públicas y privadas que ofrecen incubación y aceleración, así como formación y asesoramiento o mentoring a los emprendedores.

Más información

HASTA 31 DE DICIEMBRE DE 2020

MECANISMO CONECTAR EUROPA (2014-2020): AYUDAS EN EL ÁMBITO DE LAS REDES TRANSEUROPEAS DE TELECOMUNICACIONES.

El **Mecanismo Conectar Europa** para el período 2014-2020 continúa las anteriores Ayudas financieras comunitarias en el ámbito de las redes transeuropeas de transporte y energía y cuenta con un presupuesto total propuesto de 33.242.259.000 de euros para todo el período (26.250.582.000 euros para sector transportes; 1.141.602.000 euros para sector de las telecomunicaciones y 5.850.075.000 euros para sector de la energía). Son países participantes en este programa los Estados Miembros de la Unión Europea. En los casos en que sea necesario para lograr los objetivos de un determinado proyecto de interés común, podrán participar entidades establecidas en países terceros.

Más información

AGENDA

31 y 1
febrero
2015
BRUSELAS (BÉLGICA)

FOSDEN 2015

Organiza: Voluntarios para promover el uso generalizado de software de código abierto.
Más info: <http://tinyurl.com/ona7fad>

26
febrero
2015
(MADRID)

ENCUENTRO APORTA 2015:
EL DATO PÚBLICO EN UNA
SOCIEDAD DIGITAL

Organiza: Ministerio de Industria, Energía y Turismo.
Más info: <http://tinyurl.com/nudwn58>

2 a 5
marzo
2015
(BARCELONA)

MOBILE WORLD
CONGRESS

Organiza: Fundación Mobile World Capital Barcelona.
Más info: <http://tinyurl.com/2znj6>

IMPORT

CYLDIGITAL

web: www.cyldigital.es

email: cyldigital@jcyl.es

Teléfono: 012

twitter: [@cyldigital](https://twitter.com/cyldigital)